2

Abril de 2014



CuCo

Cuadernos de cómic



Revista de estudio y crítica de la historieta

CuCo

Cuadernos de Cómic

Editorial

Volvemos. Se dice que a la tercera va la vencida, pero nosotros pensamos que este número 2 de nuestro *Cuadernos de cómic* es toda una victoria. *CuCo* mantiene una intención de periodicidad semestral (aproximadamente) y lo hace con un número que a la dirección nos hace volver a sentir orgullo por habernos embarcado en este proyecto.

Seguimos apostando por una revista de estudios rigurosos sobre historieta de consulta gratuita, que reciba tanto firmas consagradas en el estudio del cómic como nuevos nombres que aporten, desde su propia especialidad académica, puntos de vista novedosos. Y por supuesto, volvemos a nutrir nuestra sección *CuCoCrítica* de firmas más que reconocidas, algunas nuevas, y otras que ya escribieron en nuestro primer número. En esta ocasión la sección se dedica a obras aparecidas en el segundo semestre de 2013.

La crítica es la coda, por supuesto necesaria, a un cuaderno que curiosamente ha salido muy americano. Dos estudios dedicados a sendas obras de Alan Moore (*Watchmen* y *Promethea*), miradas renovadoras a la obra de Art Spiegelman y *Notas al pie de Gaza* de Joe Sacco y, en representación del cono sur, una aproximación al revolucionarismo en la obra de Héctor Germán Oesterheld, concretamente en *450 años de guerra contra el Imperialismo (1973-1974)* obra suya junto a Leopoldo Durañona. Además, un par de estudios transversales que prolongan los discursos aportados en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 1, un exahustivo análisis de la última obra de Olivier Schrauwen, una mirada a los inicios de *El Jueves*, y un *CuCoEnsayo* tan conciso como necesario sobre la memoria histórica de nuestros tebeos.

Por último, tenemos otra novedad, que tiene que ver con el aspecto final de la revista: hemos contado con la inestimable ayuda de un maquetador, que nos ha permitido mejorar muchas cuestiones en *CuCo*. Queremos ser fieles a la sencillez y austeridad del primer número, que creemos ideal para una publicación como esta, pero creemos que la mejora era necesaria, y estamos muy contentos con el resultado.

Ya saben nuestros lectores que *CuCo* no es un cuaderno “breve” (262 páginas, nos han salido esta vez), así que vamos terminando esta carta de presentación editorial y les damos la bienvenida a este número con portada *mausiana*. Deseamos que la lectura sea larga y placentera.

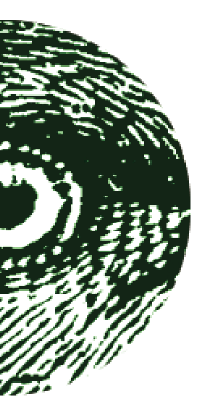
La Dirección

Índice

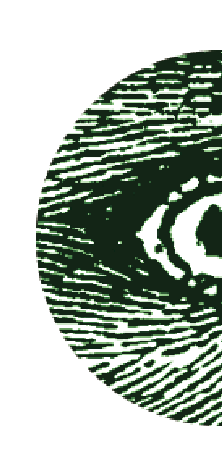
CuCoEstudio

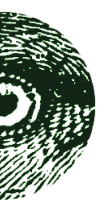
CuCoEnsayo

CuCoCrítica



CuCoEstudio





El cómic, una cuestión de formatos (2): revistas de cómics, fanzines, mini-cómics, álbumes y novelas gráficas.[1]

Rubén Varillas Fernández

Rubén Varillas Fernández es Doctor en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca (donde también obtuvo la licenciatura en Filología Inglesa). Su tesis, en la que estudió los mecanismos discursivos del cómic, será la base fundamental de su libro *La arquitectura de las viñetas* (Viaje a Bizancio Ediciones, 2009). Ha investigado y escrito acerca de cómics en publicaciones académicas (*Anthropos*, *Boletín Galego de Literatura*, *Diálogos intertextuales*…), prensa (*FHM*, suplemento *Culturas* del periódico *Tribuna de Salamanca*…) y es autor de numerosos artículos, prólogos y reseñas dedicados al mundo del cómic. Es administrador del blog especializado en cómics *Little Nemo's Kat*, coordina y participa en el microprograma radiofónico "Cómics en la Biblioteca" en la Cadena SER Soria y acaba de publicar *Marina está en la Luna* (Thule Ediciones), su primera obra como guionista junto al dibujante Gaspar Naranjo.

[1] Este artículo es la segunda parte de otro aparecido en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 1, obra del mismo autor: "El cómic, una cuestión de formatos (1): de los orígenes periodísticos al *comic-book*".

Resumen

En el siguiente estudio nos acercaremos al cómic desde una doble perspectiva formal e historiográfica, con la intención de analizar los diferentes formatos en los que se manifiesta el discurso comicográfico y el modo en que estos surgieron y han evolucionado a lo largo de la historia del medio. Durante nuestra argumentación (que constará de dos entregas) abordaremos diferentes cuestiones críticas objeto de debate y controversia dentro de los estudios comicográficos, como pueden ser la misma naturaleza constitutiva del cómic, la importancia de las herramientas que modelan su lenguaje o la definición de conceptos tan controvertidos como los de "chiste gráfico" y "novela gráfica".

Abstract

In the following pages we will approach the study of comics from a double formal and historical perspective in order to analyse the different formats in which a comic can be displayed and how these formats were created and developed in the history of comics. Throughout our study (which will be divided in two chapters) we will consider different controversial points regarding comics research, such as the very constitutive nature of comics, the importance of the tools which constitute its language or the definition of concepts under debate like "gag-panel" or "graphic novel".

Introducción

En nuestra anterior entrega hicimos un recorrido rápido a lo largo de la historia del cómic a través de los diferentes formatos en los que se ha presentado y difundido el medio. En las páginas siguientes continuaremos nuestra revisión diacrónica prestando una atención especial a la aparición de los *comix underground*, al auge de las revistas de cómics en los años 60 (que contribuyeron a la evolución y el reconocimiento crítico del cómic), observaremos la consolidación y el apogeo del álbum en Europa, la importancia de los mini-cómics para el surgimiento de algunas de las grandes estrellas contemporáneas y, por último, nos referiremos a la eclosión de la novela gráfica, que explica el gran momento de madurez que viven las viñetas en la actualidad; sin regatear algunas de las polémicas que rodean al concepto.

Abramos este nuevo episodio acerca de los formatos con una reflexión de José Manuel Trabado Cabado que, nos parece, resulta especialmente relevante a la hora de centrar el debate y que nos ayudara además a retomar algunas de las ideas que expusimos en el capítulo anterior:

> [El] soporte físico (ya sea una página de periódico, una tira de cuatro viñetas, una revista de poco más de veinte páginas, un álbum de entre cuarenta y ocho y sesenta y seis páginas, etc.) no sólo indica qué se puede contar y cómo atendiendo a las restricciones que el propio espacio le impone sino que además se impregna de una serie de valores que actúan como indicativo de qué lugar ocupa dentro del entramado cultural. Así pues, el molde físico bajo el que se presentan las historias gráfico-narrativas genera un horizonte de expectativas bien determinado; supone un elemento de extremada relevancia porque advierte al lector, por un lado, qué se puede encontrar dentro y, por otro, guía al autor a la hora de ahormar su historia conforme a lo que se espera de ese formato.[2]

De las revistas de cómic al *comix* y al *boom* europeo

La revista es una de las presentaciones más habituales para las historias gráficas. Tanto en Europa como en Estados Unidos funciona como soporte y vehículo de viñetas prácticamente desde los orígenes del medio. No nos referimos, evidentemente, al concepto de revista de cómics que tenemos en mente hoy en día y que tanto éxito tuvo en nuestro continente durante los años setenta y ochenta, sino a aquellos cuadernos recopilatorios de historias ya publicadas que aparecían con cierta periodicidad (algunas veces acompañando a un periódico) en los primeros años del siglo xx. En nuestra entrega anterior mencionábamos la estrecha relación que en aquella época surgió entre el medio periodístico y la narración comicográfica: la revista fue el formato habitual tanto en Europa como en Norteamérica a la hora de recopilar materiales previamente publicados.

En Inglaterra (*Puck*, *Rainbow*, etc.), España (*Dominguín*, *Charlot* y *TBO*), Francia (*Petit Illustré* o *L'Epatant*) e Italia (*Corriere dei Piccoli*, etc.), además, aparecen pronto las revistas[3] con material comicográfico inédito destinadas al público infantil (al principio alternando las viñetas con otros contenidos literarios y didácticos). En el volumen dedicado

[2] Trabado Cabado, J. M. "La novela gráfica en el laberinto de los formatos del cómic", en Trabado Cabado J. M. (coord.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros S. L., Madrid, 2013, p. 11.

[3] Con un formato similar al de la prensa periódica de la que surgen, en muchos casos.

a las revistas de humor infantiles y juveniles de la enciclopedia *Del Tebeo al Manga*, se resume la situación de siguiente modo:

> Mientras en EE UU el cómic entraba a formar parte de la vida cotidiana por medio de la prensa en la vida de los niños (en suplementos dominicales) y de los adultos (en los dominicales y en las tiras diarias), el continente europeo asume la historieta en el formato de revista. Herederas de los periódicos para niños, por un lado, y de las revistas satíricas para adultos, por otro, las publicaciones periódicas infantiles y juveniles van dando paso a la historieta desde finales del siglo XIX, primero en Reino Unido, y posteriormente en Francia e Italia. Poco a poco, va conformándose el concepto de revistas de historietas, casi siempre con personajes fijos adscritos al humor, para incluir posteriormente series de aventuras.[4]

En Estados Unidos las revistas compilaban el material aparecido en las tiras y las páginas dominicales de los periódicos para darle una segunda (y hasta tercera) salida comercial. Así aparecieron, por ejemplo, publicaciones como *The Funnies*, *Funnies on Parade* y *Famous Funnies*; aquellas primeras revistas que Dell Publishing Company y Eastern Color Printing editaron a partir de 1929. Unas publicaciones, estas últimas, que fueron el punto de partida para el nacimiento del *comic-book*.



FIG. 1. Harvey Pekar comenzó a publicar su revista *American Splendor* a mediados de los setenta. En ella dibujantes de la talla de Robert Crumb, daban forma a los guiones autobiográficos que escribía el propio Pekar (*American Splendor*, n.º 5. Cleveland, autoeditado, 1980).

---

[4] Guiral, A. (coord.). *Del tebeo al manga*, 8. *Revistas de humor infantiles y juveniles*. Barcelona, Panini Comics, 2012, p. 82.

La revista de cómics vivirá una segunda juventud en Norteamérica, precisamente, cuando los *comic-books* de superhéroes hayan pasado su momento de gloria. En los años 50, la editorial E. C. (dirigida por William Gaines) copará el mercado editorial con sus series de terror, crimen, suspense y ciencia-ficción. En 1952, el principal editor de las mismas, Harvey Kurtzman, pone en marcha también la mítica revista de humor *MAD*. Cuando las protestas de organizaciones ultraconservadoras y ciertos sectores políticos provocan la aparición del *Comics Code Authority* (auténtico organismo de regulación autocensora) en 1954, E. C. tendrá que reducir su producción editorial prácticamente a sus revistas de humor satírico *MAD*[5] y *Help!*.

Las primeras revistas de *comix underground*[6] deben mucho a las publicaciones de Kurtzman. La consolidación del *comix* viene precedida por la aparición de diversas revistas universitarias con las que este compartirá un fuerte espíritu crítico y satírico y una evidente falta de profesionalidad y pretensiones. No obstante, los Robert Crumb,[7] Gilbert Shelton o Harvey Pekar terminaron convirtiéndose en verdaderas celebridades dentro de la vanguardia cultural y obras como *ZAP*, *Skull* o *American Splendor* (FIG. 1) cimentaron un movimiento editorial que arraigaría con fuerza en Estados Unidos y tendría una influencia trascendental en Europa. Ya no hablamos de revistas infantiles o de cuadernillos de cómics con héroes inverosímiles destinados a barnizar fantasías adolescentes y a provocar catarsis colectivas en tiempos de exaltación patriótica. Los *comix* de los años sesenta y setenta eran publicaciones dirigidas a un público adulto, normalmente ansioso de emociones fuertes que le empujaran ideológicamente contra el *establishment*. Patrick Rosenkranz describe el fenómeno en *Rebel Visions*, cuando comenta que:

> Conceived and nurtured in the brash environment of the 1960s, these cartoons were perceptive reflections of the anti-war, anti-establishment fervor of the times. They arose at a critical time, when the convergence of political repression, the protest movement, psychedelic drugs, and innovations in printing technology created the right mix for an impromptu and improvised art movement.
> *Zap Comics* was the spark that brought together a nucleus of artists and publishers in San Francisco in 1968. Within five years, there were more than 300 new comic titles in print and hundreds of people calling themselves underground cartoonists.[8]

---

5 Los primeros 23 números de *MAD* se publicaron con un formato de *comic-book* (como el resto de publicaciones de E. C.). En mayo de 1955 aparecería ya por vez primera con su habitual formato de revista.

6 Aunque algunas revistas *underground*, como el *American Splendor* de Harvey Pekar, tenían un tamaño sustancialmente mayor, el formato de los *comix* era el mismo que el de los *comic-books*: cuadernillos grapados de pequeño tamaño (entre unos 17 x 26 cm), impresos en un papel de baja calidad y con una extensión que solía oscilar entre las 24 y las 32 páginas. No obstante su contenido era radicalmente diferente. Como señala Santiago García en *La novela gráfica* (Astiberri, 2010):

> … la ruptura del modelo editorial provocada por la crisis de la industria obligó a que los dibujantes nuevos reinventaran el comic book casi completamente, conservando el soporte, pero rehaciendo sus presupuestos industriales, sus procesos de producción y distribución, y también sus contenidos y formas de expresión. Podemos decir que esta ruptura fue equivalente a la ruptura del modelo académico hegemónico por parte de las vanguardias artísticas. Es decir, un auténtico cambio de paradigma. A partir de ese momento, podemos hablar con rigor de un cómic verdaderamente adulto. Por primera vez en la historia, existían no sólo cómics para adultos, sino comic books para adultos, y *exclusivamente* para adultos (p. 156).

Autores como Manuel Trabado o Charles Hatfield (Arco/Libros S. L., 2013) se refieren a este proceso adaptativo *underground* como a una perversión del formato: "Aparte de burlarse del propio formato del comic book, las primeras historias de Crumb parodian por igual tanto las pretensiones de ilustración de los hippies como las trampas del capitalismo" (p. 126).

7 Los dos habían trabajado en *Help!* con Kurtzman.

8 Rosenkranz, P. *Rebel Visions: The Underground Comix Revolution, 1963-1975*. Seattle, Fantagraphics Books,

Como hemos señalado, en Europa había una larga tradición de revistas cuyas historietas se recopilaban después en libros y álbumes. En los años sesenta comienzan a aparecer también numerosas publicaciones que recogerán en un mismo número historias autoconclusivas y otras largas de carácter episódico, inspiradas por aquel espíritu



FIG. 2. En *Raw* (Real Art Works), Spiegelman y Moully intentaron acercar al cómic al territorio de la alta cultura. Para conseguir su propósito, contaron en sus páginas con algunos de los autores más vanguardistas de la historieta, pero también con personalidades relacionadas con el mundo del arte, como Gary Panter, autor de la portada de esta tercera entrega de la revista (*Raw*, n.º 3. Nueva York, Raw Books & Graphics, 1981).

trasgresor de los *comix underground*. Nacidas bajo el designio del "cómic para adultos", durante finales de los años sesenta y toda la década de los setenta, las revistas belgas, francesas, italianas y españolas verán surgir algunas de las historias de autor más celebradas del género. Lo que en Estados Unidos era trasgresión ideológica, poco a poco se va convirtiendo en trasgresión formal, en un afán por la experimentación, que verá nacer a los Jean-Claude Forest, Guido Crepax o Enric Sió, en revistas como *V Magazine*, *Linus* o *Rambla*. A partir de los años setenta, la revista europea empieza a ceder espacio al álbum y se convierte en una suerte de banco de pruebas en el que se "probaban" diferentes series con vistas a su posterior publicación como álbum; hasta

2002, p. 4.

que llega un momento en el que los autores crean directamente obras completas y personajes para este último formato.

Los casos de las revistas estadounidenses *Raw* y *Weirdo* son peculiares por su especificidad. *Raw* (FIG. 2) nace en Nueva York en 1980 impulsada por el matrimonio formado por Art Spiegelman (un autor que procedía del universo del *comix underground*) y Françoise Moully. La intención de los dos co-editores era la de crear un espacio de alta cultura comicográfica, una revista alternativa de vanguardia en la que aparecieran un grupo de artistas internacionales, en su mayoría jóvenes, con vocación artística y experimental; un conjunto de creadores llamados a influir en el escenario de cómic alternativo que se empezaba a gestar a comienzos de los ochenta, autores como Gary Panter, Chris Ware, Charles Burns o el propio Art Spiegelman, que empezó a publicar la primera parte de *Maus* por entregas en *Raw*. En un segundo momento, Spiegelman y Moully cederían espacio en las páginas de su revista a algunos de los autores clásicos del *underground* y de la historia del cómic, como Robert Crumb, Kim Deitch o Justin Green, en un ejercicio claro de reivindicación del cómic adulto.[9]

El caso de *Weirdo* (1981) entronca directamente y sin ambages culturales o elitismos artísticos postmodernos con el *underground* de los años setenta. De hecho, la fundación editorial de la revista recayó en el máximo representante del movimiento: Robert Crumb. En *Weirdo*, Crumb daba rienda suelta a todo su humorismo *underground* desenfadado e irreverente, siguiendo y deformando hasta el astracán la estela marcada en su día por MAD; y convirtiéndose en rampa de lanzamiento para algunos de los jóvenes artistas del *post-underground* más alternativo, como Peter Bagge (que sucedería a Crumb en la dirección de la revista), Daniel Clowes, Joe Sacco o Julie Doucet.[10]

En realidad, la presentación en forma de revista es mucho menos susceptible de una sistematización tan delimitada como las que hemos comentado hasta ahora para otros formatos. La revista ofrecerá numerosas variantes que dependerán en todo caso del país, el momento histórico, la casa editorial o incluso el autor o editor que la saca a la luz.[11] Por eso, si incluso dentro de un mismo país podemos encontrar diferentes formatos de revistas, cuántas más posibilidades habrá a la hora de hallarlas entre lugares geográfica o culturalmente distantes. Encontramos un claro ejemplo en las revistas de cómics japonesas, absolutamente ajenas a la concepción editorial europea por lo que respecta a su tamaño, organización o planteamiento editorial. Parece evidente que ningún editor occidental se atrevería a publicar una revista de más de mil páginas semanalmente (¿cabe siquiera hablar de revistas en estos casos?), del mismo modo que tampoco a nosotros, como lectores, nos resultaría fácil acostumbrarnos a una publicación que prescinde sistemáticamente del color, que presenta una calidad de papel ínfima y que incluye series que se desarrollan a lo

---

9 García, S. *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri, 2010, pp. 173-178.

10 Durante los años ochenta y noventa, muchos de estos autores alternativos y del *post-underground*, como Daniel Clowes, Charles Burns o los dibujantes del colectivo canadiense Drawn & Quarterly (Seth, Chester Brown, Joe Matt o la misma Julie Doucet) retomarían el formato del comic-book para desarrollar sus propios y muy personales *comic books* (*comix*) alternativos.

11 El enorme tamaño de la revista *Raw* publicada por Art Spiegelman en los años 80, por ejemplo, la asemejaba más a los periódicos "serios" británicos (*tabloids*) que a las revistas de cómics tradicionales. No obstante, en un más difícil todavía, Chris Ware ha seguido un proceso de edición de su *ACME Novelty Library* basado en la ausencia de un formato definido: cada uno de los números de su publicación tiene un formato diferente, en el sentido más amplio de la palabra (número de páginas, tamaño, presentación vertical u horizontal de las páginas, etc.); de este modo el formato de su inclasificable obra se mueve desde los límites de la revista a los de la novela gráfica sin transición lógica.

largo de miles y miles de páginas.[12] En el fondo, la idea de la revista de *manga* que estamos describiendo atiende a una serie de factores socioculturales del todo ajenos a nuestro panorama cultural. En Japón, la revista de *manga* es un objeto de consumo entendido como producto perecedero y desechable. La revista se lee y se tira.

En la actualidad, como podemos observar claramente en nuestro país, tanto el formato del *comic-book*[13] como el de revista, están perdiendo paulatinamente adeptos a favor de otros modelos de publicación más cuidados como el álbum o la novela gráfica. Las razones merecerían un análisis sociológico amplio que no vamos a abordar en estas páginas, pero que sí consideraremos parcialmente en un apartado posterior.

Del fanzine al *comix* y del *comix* al fanzine

Santiago García considera que las novelas populares de quiosco, los *pulps*, son una de las influencias básicas a la hora de explicar el nacimiento de los *comic-books*, tanto por su afinidad temática, como por su condición eminentemente popular. Nos interesa en concreto su descripción del éxito de que disfrutaron estas publicaciones baratas de género:

> Alrededor de las revistas de Hugo Gernsback, que fundó la primera cabecera dedicada a la ciencia-ficción, Amazing Stories (1926), surgió un movimiento de aficionados (conocido en Estados Unidos como el *fandom*) que organizó publicaciones (los *fanzines*), convenciones (festivales) y redes de intercambio de correspondencia e ideas, auténtico precedente de las "redes sociales" actuales de internet.[14]

Hemos señalado más arriba que *MAD* y *Help!* (las revistas humorísticas publicadas por E. C. que perduraron después de la aparición del *Comics Code Authority*) son las verdaderas predecesoras del *comix underground*, en espíritu, estilo e intenciones; y en ellas tendremos que rastrear también algunas de las marcas de un formato muy popular en nuestros días, el fanzine. Durante los años sesenta, en Estados Unidos, sobre todo en círculos universitarios, surgen numerosas revistas humorísticas dirigidas por aficionados[15] que, a la sombra de los títulos de Kurtzman, dan luz a sus inquietudes y preocupaciones, generalmente de un modo irreverente. Algunos estudiosos sitúan a estos fanzines universitarios entre las influencias y los antecedentes directos de los *comix underground*, junto a las publicaciones de Gaines:

---

[12] Algunas de las series japonesas previamente editadas en revistas suelen recopilarse en pequeños libros (a veces en tamaño de bolsillo) denominados *tankobon*. Estas ediciones suelen contar entre 150 y 300 páginas y, aunque también empleen tapas blandas, suelen recurrir a un papel de mejor calidad que el de las revistas.

[13] De hecho, en un intento por actualizar los *comic-books* a los tiempos que corren, muchas editoriales están dándole cada vez más peso al llamado formato *prestige*: que supone una edición en formato libro, tapa dura y papel de calidad de un material similar al que aparece en los comic-books. Un libro *prestige* tiene más páginas que un *comic-book* (entre 48 y 80) y puede incluir historias completas y cerradas (*one-shot*) sobre un personaje o grupo superheroico concreto o recopilar un arco temático de *comic-books* publicados anteriormente como tales (a este último caso se le denomina en inglés *trade paperback*).

[14] García, S. *Op. cit*. p. 101.

[15] Personajes como Jack Jackson o (los muy populares después) Gilbert Shelton y Rick Griffin, autopublicaron sus propios *comic-books*, revistas y periódicos durante los primeros años de la década de los sesenta.

> College humour magazines became precursors to the underground press, and were often the center of academic and social agitation on American campuses. *The Pelican* at the University of California at Berkeley printed some of Joel Beck's and John Thompson's early cartoons [...] Other humor magazines included *Voo Doo* at M. I. T, *Sundial* at Ohio State, *The Record* at Yale, *Chaparral* at Stanford, *Satyr* at U. C. L. A., Bachelor at Rensselaer Polytechnic Institute, *Occidental College Fang*, edited by Terry Gillian in Los Angeles, and *The Harvard Lampoon* at Harvard...[16]

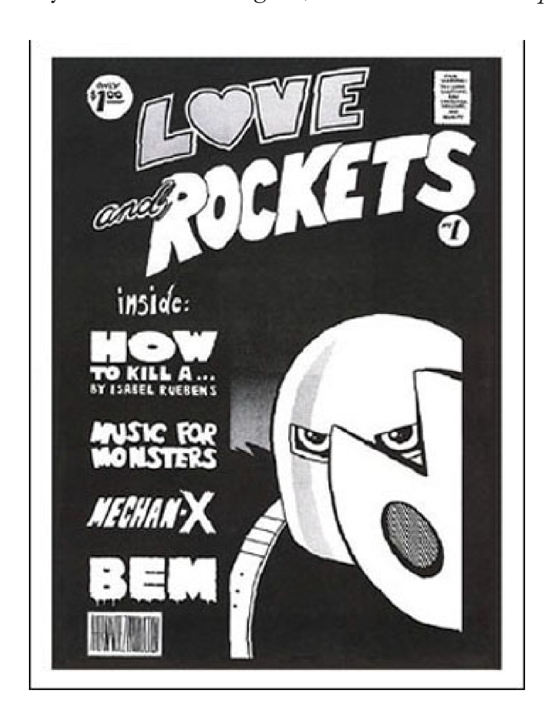


FIG. 3. Jaime y Beto Hernandez además de prolíficos han sido dos autores perseverantes a la hora de conformar sus peculiares universos fronterizos en las entregas de sus sagas respectivas publicadas en *Love and Rockets*. Fantagraphics se interesó muy pronto por su trabajo y un año después de su aparición comenzó a publicar la revista desde aquel primer número que ya había aparecido como fanzine autoeditado (*Love and Rockets*, n. º 1. Oxnard, autoeditado, 1981).

Como fanzine nació también uno de los trabajos esenciales a la hora de entender el momento de eclosión del cómic adulto contemporáneo, nos referimos a *Love and Rockets* (FIG. 3) la publicación de los Hernandez Bros. Los hermanos bebían de las fuentes del cómic clásico y, por supuesto, del espíritu libre y desenfadado del *comix underground*; este hecho se refleja de forma transparente en sus obras. En aquel primer fanzine de *Love and Rockets* (que en 1982 pasó a ser publicado por Fantagraphics), Gilbert, Jaime y, en mucha menor medida, Mario Hernandez inauguraban el espacio mágico y singular en el que, a lo largo de más de tres décadas, han contextualizado sus personales sagas de personajes en los márgenes de la sociedad. Beto y Jaime crean sus historias río y dan vida a su inmensa galería de personajes, respectivamente, alrededor del pueblo de Palomar o en torno al barrio donde viven Maggie y Hopey, las protagonistas de *Locas*, y consiguen algo tan difícil como insuflar un aliento convincente de vida a sus creaciones ficcionales.

Después de Beto y Jaime Hernandez, muchos otros autores independientes y alternativos actuales han nacido y crecido a partir de la autoedición "fanzinera". La filosofía del fanzine es simple y está, casi siempre, condicionada por la precariedad de la edición *amateur*:

[16] Rosenkranz, P. *Op. cit*. p. 20.

> Los fanzines son publicaciones de aficionados, hechas sin afán de lucro (generalmente con pérdidas económicas), mediante diversos sistemas de policopiado (habitualmente la multicopista, aunque también se use el pequeño offset y hasta la fotocopiadora), y que habitualmente no tienen más objetivo que el servir de tribuna desde la que exponer sus ideas, relatos o dibujos a su editor (llamado faneditor entre los aficionados o fans).[17]

Desde que Luis Vigil ofreciera esta definición de lo que es un fanzine en 1971, la naturaleza de éstos no ha cambiado sustancialmente. El formato es cada vez más popular entre los aficionados al cómic gracias a los nuevos medios técnicos de reproducción que facilitan los ordenadores personales,[18] los escáneres, las impresoras y la imprenta digital o tradicional (cuyos costes se han reducido considerablemente). Aparte de eso, la mayoría de sus peculiaridades caben dentro de la cita que acabamos de leer. Se trata de un formato basado en la absoluta libertad, matizada únicamente por la voluntad de sus artífices, que serán quienes decidan su forma, tamaño, contenidos y periodicidad; por esa misma falta de constricciones externas y por el espíritu aficionado y participativo que se mencionaba ya en la cita anterior de Santiago García, se le presupone al fanzine cierto carácter trasgresor o irreverente, que de nuevo los emparenta con los *comix* del periodo *underground* y que comparte con otro formato libre y heterodoxo: el mini-cómic.

La aparición del mini-cómic: 1960-1990

En estrecha vecindad con el fanzine aparece un soporte comicográfico cada vez más habitual y aceptado como tal, nos referimos al mini-cómic. Los mini-cómics tienen con aquellos bastantes puntos en común: sus tiradas cortas, una elaboración artesanal en muchos casos, redes de distribución reducidas (incluso unipersonales), cierto *amateurismo* en su elaboración, etc. Sin embargo, frente a los fanzines, el mini-cómic se muestra mucho más uniforme como vehículo comicográfico. Al depender casi siempre de un único autor, se plantean como obras homogéneas en el plano estilístico y narrativo, recogen historias en muchos casos autoconclusivas y su continuidad suele estar condicionada por intereses esencialmente artísticos (FIG. 4).

El fenómeno de los mini-cómics surge en Estados Unidos en las décadas de los sesenta y setenta, aprovechando el nacimiento de un mercado *underground* (como sucedía con los fanzines), y su nombre deriva, obviamente, de su reducido tamaño (la mitad o un cuarto de una hoja DIN 4), siempre determinado en relación con los populares *comic-books*.[19] Tom Spurgeon, en su célebre blog dedicado al mundo del cómic (*The Comics Reporter*), dedicó un artículo a los mini-cómics. En él aclaraba algunas de las peculiaridades constitutivas del "nuevo" soporte:

> It used to be that mini-comics referred to a specific size of small-press comic book. Now, the word mini-comics is most frequently used to describe handmade comic books and those comic books that resemble them.

---

[17] Vigil, L. "El comic underground en los Estados Unidos". *Estudios de información. Los "comics"*, números 19-20. Madrid, Sección de Informes y Documentación - Secretaría General Técnica - Ministerio de Información y Turismo, julio-diciembre, 1971, p. 113.

[18] Denominamos *e-zine* a aquel fanzine desarrollado y distribuido íntegramente en formato digital.

[19] Aunque en la práctica, encontramos mini-cómics con todo tipo de formas, diseños y tamaños, dependiendo únicamente de las intenciones creativas y motivaciones que mueven a sus autores.

This usually means comics printed on a Xerox machine or using a similar hand-operated printing process, but it can also include those rare comics that are published in more formal fashion that adopt the superficial properties of handmade comic books. They are booklets of varying size and shape that exist largely outside the established markets for comic book, graphic novels and newspaper strips.

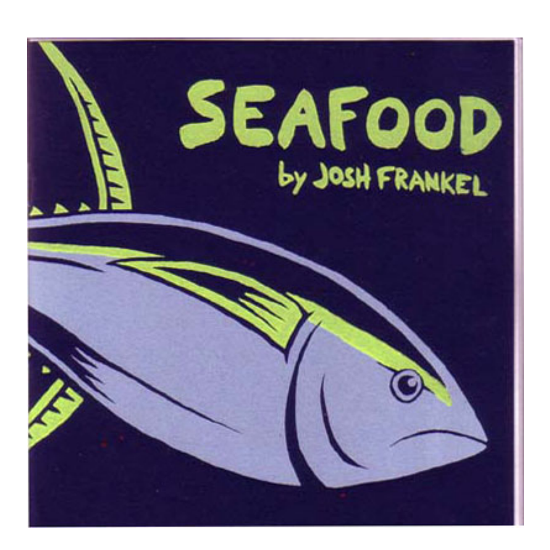


FIG. 4. Mini-cómic de 44 páginas autoeditado por Josh Frankel. Desde la independencia, los autores pueden permitirse experimentaciones formales y artísticas como la que le permite a Frankel recrear la vida de un atún (*Seafood*. NY, Hungry for Brains, 2004).

La sencillez conceptual y la falta de condicionantes editoriales han hecho del mini-cómic un formato atractivo incluso para autores consagrados que lo utilizan para publicar obras en periodos de inactividad editorial. De igual manera, ha permitido que los editores descubrieran a dibujantes tan populares en el panorama actual como Jessica Abel, Adrian Tomine, Jeffrey Brown o Dash Shaw, que sin abandonar su impronta independiente han terminado incorporándose a la nómina de compañías como Fantagraphics o Drawn & Quarterly; y han sido piezas importantes en el asentamiento posterior de la novela gráfica.

Aunque en España y Europa en general el formato está menos arraigado[20] (en detrimento de otros soportes como los fanzines o las revistas de cómics) y tiene un mercado más limitado que en Estados Unidos (donde existe todo un sistema de ventas consolidado en torno a pequeños editores y compradores habituales que se mueven sobre todo en Internet), lo cierto es que algunos de los principales autores independientes del cómic galo, los que terminaron por formar parte de L'Association,[21] también utilizaron en los años ochenta mini-cómics y fanzines en sus comienzos artísticos. Algunos de ellos, como David B., Trondheim o Killoffer, han terminado convirtiéndose en figuras importantes de la novela gráfica europea contemporánea.

---

[20] Con un espíritu similar al de los mini-cómic, la editorial El Pregonero publicó en nuestro país hace algunos años los trabajos de diversos autores (algunos de ellos como Mauro Entrialgo, Olivares o Azagra, ya consagrados), en un formato reducido y con unas ediciones muy sencillas, casi artesanales. En fechas más recientes, algunos de esos materiales (que ya habían aparecido anteriormente en *fanzines* y revistas) como los *Cuentos de la estrella legumbre*, de Olivares, han sido reeditados en forma de álbum por otras editoriales (*Cuentos de la estrella legumbre*. Media Vaca, 2005)

[21] La editorial L'Association (1990), fundada alrededor de la figura de Jean-Christophe Menu, buscaba la promoción de un cómic adulto independiente al margen de las grandes editoriales comerciales, al mismo tiempo que huía de los formatos habituales de aquellas, como el del álbum.

El álbum, un formato muy europeo

Al formato del álbum se le suele conectar estrechamente con Europa. Para hablar de algo parecido a los primeros álbumes de historietas deberíamos retrotraernos al origen mismo del cómic, hasta la figura del suizo Rodolphe Töpffer y sus primeras publicaciones[22] o, como señala Manuel Barrero,[23] a aquellos libritos en rústica y cartoné que, en las primeras décadas del siglo xx, recopilaban las tiras y las páginas dominicales de algunos de los autores más importantes del momento (Richard Felton Outcault, Winsor McCay o George McManus) en un solo volumen con una extensión de entre 48 y 64 páginas. Se trata de un formato que nunca llega a consolidarse del todo en Estados Unidos, pero en el viejo continente se dan pasos adelante en una dirección similar a la de aquellos viejos volúmenes.

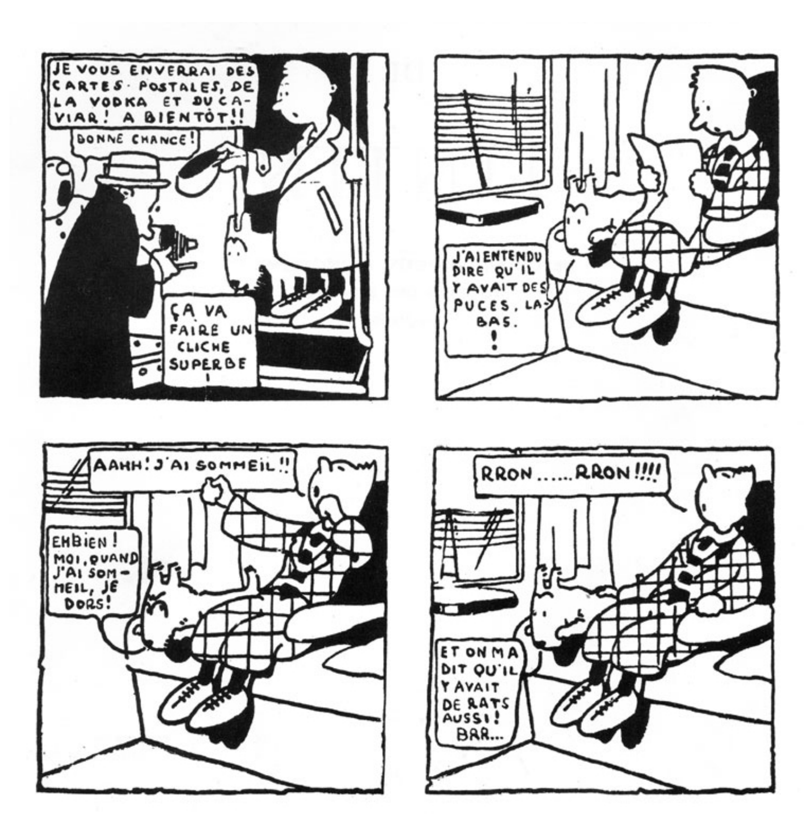


FIG. 5. *Tintin au Pays des Soviets* fue el primer álbum del célebre personaje de Hergé. Su contenido apareció por vez primera en el suplemento *Le Petit Vingtième* entre enero 1929 y mayo de 1930. En esta primera entrega, el joven reportero se desplaza hasta Rusia, para ofrecer su crónica personal.

El álbum representa una evolución clara desde el antiguo cuaderno de cómics: su formato suele ser más amplio y mucho más cuidado (por cuanto respecta a la calidad del papel, su maquetación, el diseño, etc.) y, con el tiempo, darán en general cabida a contenidos mucho más maduros y audaces que aquellos:

---

22 En 1827 Töpffer realiza *Les Amours de M. Vieux-Bois*, que se publicaría diez años después. Entre medias el autor publica diversos pequeños álbumes o libritos de tamaño apaisado (como *Voyages et aventures du Docteur Festus*, *Histoire de M. Cryptogramme* o *Histoire de M. Jabot*) formados por una tira de viñetas en cada página, con texto al pie de las mismas.

23 Barrero, M. "La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial", en Trabado Cabado J. M. (coord.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros S. L., Madrid, 2013, pp. 191-230. El artículo apareció publicado inicialmente en la revista digital *Literaturas* en 2008.

> Suele tener un tamaño aproximado de 225 x 295 mm y una duración de entre 48 y 64 páginas,24 la presentación suele ser en tapa dura y se desarrolla a todo color. Normalmente no se encuentran historias de un solo número, lo que se denomina "One shot", sino que este mercado viene determinado por el concepto de serialización de la obra. Mientras se mantengan las ventas la obra se puede desarrollar.[25]

Aunque existen ejemplos de historias directamente concebidas para su publicación en álbum, en Europa (pese a lo que pueda deducirse de las palabras de García Sánchez), efectivamente, el álbum tal y como lo conocemos hoy en día surgiría cuando los editores se plantean la publicación conjunta en un libro de aquellas historietas que ya se había publicado previamente por episodios en una revista. Para muchos estudiosos,[26] los primeros álbumes son atribuibles a las recopilaciones de las series infantiles *L'Enfance de Bécassine* (1913), de Caumery y Joseph Porphyre Pinchon, y del célebre *Les Pieds Nickelés* (1915), de Louis Forton. Sin embargo, los dos ejemplos históricos más conocidos y mencionados como álbumes seminales son los de Saint-Ogan y su serie *Zig et Puce* (1927) y, sobre todo, los álbumes de *Tintin* de Hergé que comenzaron su andadura con la publicación de *Tintin au Pays des Soviets*, en 1930 (FIG. 5).

Debido al éxito temprano de estas publicaciones, muy pronto el álbum se extendió como fenómeno editorial en Francia y Bélgica primero, y en el resto de Europa, progresivamente, llegando su gran eclosión en los años sesenta y setenta. Las editoriales belgas Dupuis y Lombard[27] serán las abanderadas en el mercado del álbum; un formato que utilizarán para compilar las series más conocidas que aparecían semanalmente en sus revistas estrella, *Spirou* y *Tintin*, respectivamente. Curiosamente, los derechos de publicación de las historias de Tintín pertenecían a la editorial Casterman (igualmente belga), que con el tiempo también publicaría las aventuras protagonizadas por Alix (Jacques Martin), Adèle Blanc-Sec (Tardi) o las aventuras de Corto Maltés (Hugo Pratt). En Francia, Dargaud publicó la popular revista *Pilote*, en la que aparecerían personajes tan conocidos como Astérix (Gosciny y Uderzo) o Blueberry (Charlier y Giraud), cuyas aventuras luego se recopilaban en exitosos álbumes.

Precisamente, gracias a los aires de cambio llegados desde América gracias al *underground* y a editoriales como Casterman, la también francesa Le Terrain Vague o la italiana Milano Libri, el formato del álbum empezó a dar cabida a trabajos más experimentales e

[24] El número de páginas está condicionado directamente por el número de pliegos de papel que se utilicen para la impresión de cada álbum: cada pliego genera 16 páginas, así que cuatro pliegos resultarían en un álbum de 64 páginas, mientras que tres darían uno de 48.

[25] García Sánchez, S. *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona, Ediciones Glenat, 2000, p. 16. Aunque con el asentamiento del álbum como formato, en detrimento de otros que poco a poco van viendo como su popularidad decrece (el *comic-book*, sobre todo), algunos de los rasgos definitorios de esta cita deberían matizarse; especialmente, los que conciernen al número de páginas y a la serialización de la obra.

[26] El volumen 10 de la enciclopedia *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics* está dedicado al álbum y ofrece una completa revisión diacrónica del nacimiento del formato y su evolución posterior: Guiral, A. (coord.). *Del tebeo al manga, 10. Álbumes, libros y novelas gráficas*. Barcelona, Panini Comics, 2012.

[27] En su momento se produjo una disputa simbólica y editorial entre las dos escuelas principales de la línea franco-belga: la de Bruselas (con Hergé y Jacobs como máximos representantes) y la de Charleroi (representada por Jijé y Franquin); en realidad la distinción venía determinadas por la ciudad en que unos y otros publicaban sus álbumes y revistas (Editions du Lombard en Bruselas, eran los editores de la revista *Tintin*, y Editions Dupui en Marcinelle-Charleroi publicaban *Spirou*). Los autores bruselenses solían trabajar sobre temas más serios (intriga y aventura) y eran más sobrios en el apartado gráfico, mientras que los autores de Charleroi solían decantarse hacia la caricatura y el humor.

historietas adultas (algunas incluso con una fuerte carga erótica, como *Barbarella*, de Jean-Claude Forest, *Valentina* de Guido Crepax o *Las aventuras de Jodelle* y *Pravda*, de Guy Peellaert); anticipándose de este modo a algunos de los temas y contenidos de la novela gráfica.[28] Para Santiago García, la diferencia entre este cómic adulto europeo y el *comix underground* estadounidense reside en que

> … mientras que este último surge al margen de la industria, completamente independiente de ella, y se dirige a un público distinto del consumidor de comic books, en Francia e Italia este movimiento es un desarrollo de la industria, se integra en ella e intenta ampliar un público ya existente, pero con el que convive. Lo que en Estados Unidos es cultura revolucionaria, en Francia e Italia no pasa de reforma coyuntural. Eso obligaría a los autores europeos que se dirigen hacia el cómic adulto durante los años setenta a adaptar sus propuestas a formatos, tradiciones y sistemas de venta impuestos por la industria, mientras que los americanos, sin ataduras comerciales, tendrían la posibilidad (y la necesidad) de reinventarse y crear su propio ecosistema de producción y público.[29]

La novela gráfica, ¿formato, movimiento o género?

El caso de la novela gráfica merece una atención especial por la importancia que su consolidación tiene en el apogeo creativo y editorial del cómic contemporáneo. Se trata de una etiqueta ampliamente conocida y reconocida por autores, libreros y lectores, pero no está exenta de polémica. Como veremos a continuación, existe en la actualidad un vivo debate crítico en torno a la idea de "novela gráfica" y su sentido último. La discusión se polariza entre aquellos que consideran que el término no define otra cosa que un formato concreto de historietas (como podrían ser los que hemos mencionado hasta ahora), cuyo éxito dependería de la coyuntura editorial presente y de un muy oportuno fenómeno mercadotécnico, y aquellos otros que consideran que alrededor de la novela gráfica ha surgido todo un movimiento artístico y comicográfico que no sólo afecta al formato de publicación, sino al contenido, el estilo y la relevancia de las obras publicadas bajo su auspicio terminológico.

Fue Will Eisner el primero en utilizar el concepto con una acepción similar a la que tiene hoy en día[30] y se acepta que su obra *Contrato con Dios* (FIG. 6) fue la primera "novela gráfica". Ciertamente, la etiqueta resulta útil por cuanto describe una realidad que excede o no se ajusta a la mayoría de las palabras que hemos usado para referirse a los soportes de publicación del cómic. Definiríamos una "novela gráfica" como un cómic que desarrolla una historia lo suficientemente extensa como para requerir del mismo formato editorial que una novela; el uso del término "novela gráfica" asume igualmente una serie de circunstancias: estamos ante una publicación para adultos, autoconclusiva, coherente y ambiciosa desde un punto de vista cultural. En este sentido, Frank L. Cioffi enlaza el concepto con los recursos narrativos complejos que posibilita la novela y que, en este caso, se harían extensivos a un medio como el cómic, mucho más acostumbrado a la brevedad de las tiras cómicas o las páginas periodísticas: "Graphic novels unfold over significant periods of time, and readers' consciousnesses grow and change over the course of engaging such works".[31] Pese a todo, debemos tener

---

[28] De hecho, los cómics editados por Éric Losfeld en su Le Terrain Vague tienen un formato a medio camino entre el álbum y el libro de cómic, con tapa dura y sobrecubierta.

[29] García, S. *Op. cit.* p. 162.

[30] Aunque el término en sí ya había sido utilizado anteriormente esporádicamente en portadas de diversos *comic-books* y tebeos en un intento por dotar de prestigio o legitimidad "literaria" a su contenido.

[31] Cioffi, F. L. "Disturbing Comics. The Disjunction of Word and Image in the Comics of Andrzej

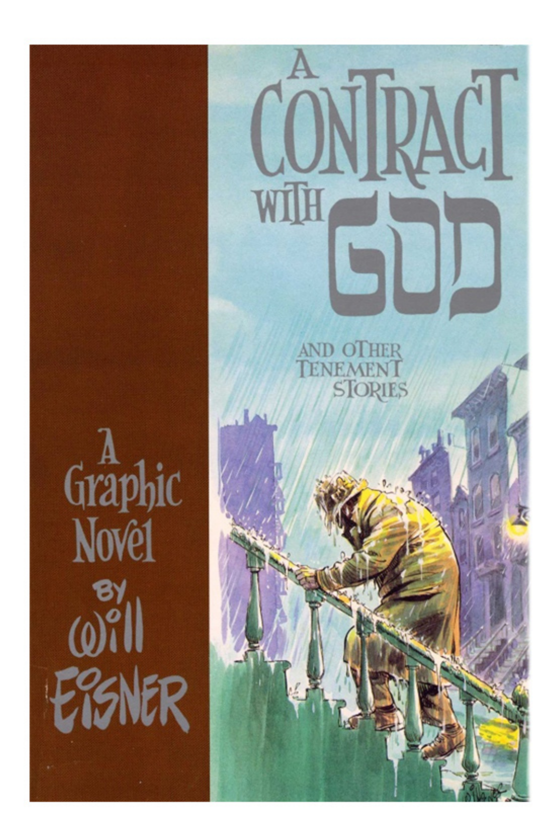


FIG. 6. En la portada de A *Contract with God* se incluía de forma explícita la etiqueta "A Graphic Novel by Will Eisner" en un intento claro de prestigiar el libro frente a aquellos cómics más populares dirigidos a un público infantil y juvenil (*A Contract with God*. Nueva York, Baronet Press, 1978).

claro que estamos hablando de rasgos que en un momento u otro pueden resultar circunstanciales y hacer zozobrar un concepto tan movedizo como el que nos ocupa.

No es posible esbozar un estado de la cuestión acerca del concepto de "novela gráfica" y su denotación sin mencionar la figura de Eddie Campbell.[32] En 2004, el dibujante escocés publicó un manifiesto dividido en diez puntos, en el que ofrecía su particular interpretación sobre el término en discusión e intentaba marcar unas bases definitorias acerca de su alcance. El manifiesto completo de Campbell se desarrollaba como sigue:

> Existe tanto desacuerdo (entre nosotros mismos) e incomprensión (por parte del público) acerca del tema de la novela gráfica que ha llegado el momento de establecer unos principios básicos.
>
> 1. "Novela gráfica" es un término desagradable, pero lo emplearemos partiendo de la premisa de que por "gráfico" no nos referimos en absoluto a gráficos y de que "novela" no significa nada relativo a las novelas (de la misma manera que "Impresionismo" no es un término estrictamente aplicable; de hecho fue empleado originalmente como un insulto y posteriormente adoptado en espíritu de desafío).

Mleczko, Ben Katchor, R. Crumb, and Art Spiegelman", en Varnum R. y Gibbons C. T. (coord.). *The Language of Comics. Word and Image.* Jackson, University Press of Mississippi, 2001, p. 117.

[32] Eddie Cambell es un artista gráfico ampliamente reconocido, que alcanzó especial fama debido a su trabajo en *From Hell* (2000), sobre un guión de Alan Moore. A lo largo de su carrera, Campbell ha compaginado trabajos comerciales para editoriales como Marvel, con otros de tinte mucho más experimental e incluso autorreferencial, como sus series *Baco* y *Alec*.

2. Puesto que no estamos de ningún modo refiriéndonos a la novela literaria tradicional, no sostenemos que la novela gráfica deba ser de las mismas dimensiones o peso físico. En consecuencia, los términos "novella" y "novellete" no son aplicables aquí y sólo contribuyen a confundir y distraer a los espectadores de nuestro objetivo (ver abajo), haciéndoles pensar que estamos creando una versión ilustrada de literatura estándar cuando en realidad tenemos asuntos más importantes que atender; esto es, estamos forjando una nueva forma de arte que no estará atada a las reglas arbitrarias de una anterior.
3. "Novela gráfica" significa un movimiento más que una forma. De manera que podemos hacer referencia a "antecedentes" de la novela gráfica, como las novelas en xilograbados de Lynd Ward, pero no tenemos interés en aplicar el nombre de manera retroactiva.
4. Puesto que el novelista gráfico contempla con respeto los antecedentes de genios y profetas sin cuyo trabajo no pudiera haber imaginado el suyo propio, no se siente obligado a ponerse en fila detrás de *Rake's Progress* de William Hogarth cada vez que obtiene una mención o publicidad para sí mismo o para el arte en general.
5. Puesto que el término define un movimiento, o un evento en evolución, más que una forma, no se gana nada con definirlo o "medirlo". Tiene aproximadamente treinta años, aunque el concepto y nombre ha comenzado a sonar desde hace al menos diez. Como aún se está desarrollando existe una gran posibilidad de que cambie su naturaleza el año que viene por estas mismas fechas.
6. El objetivo del novelista gráfico es tomar la forma del tebeo, que se ha convertido en algo embarazoso, y elevarla a un nivel más ambicioso y significativo. Esto implica generalmente aumentar su tamaño, pero debemos evitar caer en discusiones acerca del tamaño permisible. Si un artista ofrece un par de historias cortas como su nueva novela gráfica, (como hizo Eisner en *Contrato con Dios*) no debemos caer en polémicas. Sólo debemos preguntarnos si su novela gráfica es un par de buenas o malas historias cortas. Si él o ella utiliza un personaje que aparece en otra obra, como las varias apariciones de Jimmy Corrigan fuera del libro principal, o los personajes de Gilbert Hernandez, etc., o incluso personajes que no queremos permitir en nuestra "sociedad secreta", no los descartaremos por esa razón. Si su libro no se parece en nada a los tebeos, no le objetaremos nimiedades como ésa. Sólo debemos preguntarnos si esa obra contribuye a la suma total del conocimiento de la humanidad.
7. El término novela gráfica no debe emplearse para describir un formato comercial (como "trade paperback" o "tapa dura" o "formato Prestige"). Puede ser un manuscrito inédito, o serializado en partes. Lo importante es la intención, incluso si la intención llega después de la publicación original.
8. El tema del novelista gráfico es toda la existencia, incluyendo su propia vida. Él o ella desdeña la "ficción de género" y todos su feos clichés, aunque intenta mantener una mente abierta. Rechaza especialmente la noción, que aún prevalece en muchos círculos, y no sin razón, de que el cómic viene a ser un subgénero de la ciencia ficción o de la fantasía heroica.
9. Al novelista gráfico jamás se le ocurrirá emplear el término novela gráfica cuando hable con sus colegas. Entre ellos se referirán por norma general a su "último libro", su "trabajo en proceso", "esa chapuza", incluso "cómic", etc. El término se empleará como un emblema o una vieja bandera que deberá ser ondeada a la llamada de la batalla, o cuando se masculla para preguntar sobre la localización de cierta sección en una librería desconocida. Los editores deberán emplear el término una y otra vez hasta que signifique aún menos que la nada que ya significa ahora. Aún más, los novelistas gráficos serán muy conscientes de que la próxima generación de historietistas escogerá trabajar en las formas más sencillas posibles y se burlarán de nuestra pomposidad.
10. El novelista gráfico se reserva el derecho de negar parte o todo de lo mencionado arriba si ello le supone ventas rápidas.[33]

Este decálogo se considera la base y el punto de partida para muchas de las posiciones teóricas que atribuyen a la novela gráfica una cualidad genérica, modal o ciertas marcas

[33] El manifiesto apareció por vez primera en un hilo del foro de *The Comics Journal: NYTimes Mag Article*, el 11 de julio de 2004. En septiembre de ese mismo año, el propio Eddie Campbell redactó un manifiesto revisado que se incluyó junto a la entrevista que le realizara Milo George, para *The Graphic Novel Review*. Esta versión revisada es la que reproducimos en estas páginas, en la versión traducida que Pepo Pérez publicó en su blog *Es muy de cómic*, el 22 de junio de 2010.

de escuela estilísticas. El principal problema que presenta la lista de Campbell, más allá de su ligereza e irreverencia (atribuible, quizás, a la informalidad del medio en el que vio la luz), es su indefinición. El propio autor no parece del todo seguro acerca de los límites denotativos del concepto (idea) que se propone delimitar (como él mismo admite en el quinto punto de su ideario). En artículos y entrevistas posteriores, Eddie Campbell ha ahondado en esta ambigüedad expositiva, matizando que "… en lugar de discutir sobre cuántas páginas hacen que algo sea una novela gráfica, deberíamos fijarnos en: "¿tiene la sensibilidad de esta nueva era?".[34] No estamos seguros de que la "sensibilidad" sea la mejor de las herramientas científicas a la hora de establecer los márgenes rigurosos de un análisis diacrónico como el que nos ocupa. A pesar de todo, la idea que subyace a los planteamientos canónicos de Campbell cuenta con multitud de adeptos y hay numerosos teóricos trabajando en esa misma línea de estudio, desde posiciones mucho más rigurosas.

El ejemplo más conocido y representativo es, seguramente, Santiago García y su interesante y muy ilustrada *La novela gráfica*. En su obra, el teórico y guionista español, intenta concretar una apoyatura historiográfica y dotar de consistencia argumental a la asunción de que la novela gráfica surge y debe ser estudiada como un movimiento o una nueva tradición comicográfica contemporánea de gran alcance cuyo germen debe rastrearse en algunas obras fundacionales de la historia del cómic. No obstante, mientras que el cómic tradicional se ha desarrollado históricamente dentro de la "tradición de entretenimiento audiovisual"[35] que formó parte esencial de la cultura de masas del siglo xx (como también sucedió con el "modelo cinematográfico"),[36] la novela gráfica se circunscribiría dentro de un nuevo campo de influencia artística y literaria:

> Las tradiciones del comic book en Estados Unidos, del álbum francobelga en Europa y de las largas historias en revistas en Japón han sido las tradiciones hegemónicas en los tres centros de producción del cómic internacional durante los tres primeros cuartos del siglo pasado. Todas estas tradiciones han tenido al menos tres elementos comunes muy importantes: se han desarrollado como series, se han basado en personajes (héroes) y se han dirigido a un público juvenil. La negación de estos tres elementos nos da la primera referencia para entender la tradición de la novela gráfica que empieza a despegar en el último cuarto de siglo sobre la tradición del comix underground.[37]

No obstante, en algunos momentos da la impresión de que en *La novela gráfica*, más que de la propia novela gráfica propiamente dicha, García está hablando del nacimiento, evolución y consolidación del cómic adulto, es decir, de un hecho innegable como es la llegada a la madurez del lenguaje comicográfico que estamos viviendo en las dos últimas décadas. García lleva a cabo un recorrido historiográfico modélico en torno a la aparición de la novela gráfica, sus precedentes históricos esenciales y la recreación contextual razonada de su consolidación, pero después de leer su obra nos queda la sensación de que los límites y la naturaleza de su objeto de estudio están de algún modo sujetos a la capacidad

---

[34] Campbell, E. "La cultura del cómic book frente a la novela gráfica", en Trabado Cabado J. M. (coord.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros S. L., Madrid, 2013, p. 235. Como se señala en la nota al pie de página de la edición, este texto está extractado y traducido de la entrevista "The Eddie Campbell Interview", que realizó Dirk Deppey en 2006 para las páginas de *The Comics Journal* 273 (pp. 81-83).

[35] García, S. *Op. cit.* p. 99.

[36] *Ibíd.* p. 112.

[37] *Ibíd.* p. 266.

sancionadora del estudioso, a su juicio crítico subjetivo, más que a una serie de valores y características axiomáticas: "… no podemos debatir —sería estéril y matizable— dónde empiezan y acaban los límites de la novela gráfica en muchas obras actuales",[38] señala el propio Santiago García. No parece fácil concretar de forma objetiva, entonces, cuales son los rasgos de que debe participar una obra para adscribirse al "movimiento de la novela gráfica",[39] que señala Juan Antonio Ramírez en el prologo a la obra, y que sigue la línea de razonamiento que ya anticipaba Eddie Campbell en su manifiesto.

Uno de los mayores críticos a la concepción de la novela gráfica como cualquier otra cosa que no sea un formato detrás del cual se esconde una clara estrategia comercial es Manuel Barrero, que en "La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial", mantiene que:

> … el concepto encierra una perversión etimológica, una defectuosa comprensión de su evolución histórica, una equívoca interpretación de sus cualidades narratológicas que puede aportar beneficios a corto plazo en el seno de la industria pero perjudicar al medio y a su concepción a la larga.[40]

En este sentido, la etiqueta en cuestión atendería, simple y llanamente, a intereses editoriales y no se referiría sino a un "libro de historieta" de los muchos que se han publicado a lo largo de la historia de los cómics; de igual manera, la "elección de Eisner como fundador de la novela gráfica fue, claramente, la opción más útil desde la óptica de los editores".[41] En su documentado artículo, el estudioso lleva a cabo un recorrido exhaustivo a lo largo de las diferentes publicaciones comicográficas que, de un modo u otro, reúnen alguno de los rasgos que se le atribuyen a la novela gráfica, y concluye que en las décadas de los sesenta y de los setenta, primero en Europa y después en Estados Unidos, se publicaron numerosos libros de historieta con un contenido adulto, de extensión considerable, y complejidad en sus tramas; muchos de ellos dentro del género de la fantasía heroica, como *Bloodstar*, de Richard Corben. Por tanto, para Barrero el de novela gráfica es un formato editorial y lo que se esconde debajo de su denominación terminológica no son otra cosa que historietas, viñetas como las que ya hicieron Töpffer, Steranko o el señalado Corben, incluso antes que Will Eisner.

Dentro de su habitual ortodoxia, Barrero concluye su estudio preguntándose: "Siempre existieron los libros de historieta, así como existieron las revistas de historietas. Y todos son tebeos. ¿Es necesario complicarse con nuevas etiquetas?".[42]

Para Ángel de la Calle, la novela gráfica no es, propiamente hablando, ni un formato ni un estilo o tradición, sino un género dentro del cómic, de igual manera que, sugiere, lo es la novela dentro de la literatura: "En definitiva, el formato físico del libro no convierte a ningún cómic en una novela gráfica. Y la novela gráfica puede venir impresa en cualquier tamaño de libro".[43] Para De la Calle la "novela gráfica" es claramente reconocible e

---

38 *Ibíd.* p. 270.

39 Ramírez, J. A. "Prefacio. La novela gráfica y el arte adulto", en García, S. *Op. cit.* pp. 11-13.

40 Barrero, M. *Op. cit.* p. 191.

41 *Ibíd.* p. 218.

42 *Ibíd.* p. 223.

43 De la Calle, A. "A propósito de la novela gráfica", en Trabado Cabado J. M. (coord.). *Op. cit.* p. 229.

identificable en sus propias marcas genéricas respecto a otro tipo de cómics, pero el autor no explica cuales son o en qué consisten dichas marcas; ni frente a qué otros modelos comicográficos se sustenta dicha evidencia más que de una forma un tanto genérica, apoyándose en la naturaleza narrativa de la novela gráfica (que, por otro lado, valdría para describir cualquier otro tipo de cómic):

> Es el hecho de que sea una historia, con comienzo y final, o sea que suceda en un espacio y un tiempo, con personajes a los que les sucede la historia [...] y que tiene principio, desarrollo y final, y además de forma lineal, aunque no sea cronológico.[44]

En este punto del debate, el interrogante seguiría siendo el mismo, ¿cuál es el papel, la concreción teórica, de la novela gráfica en ese contexto de crisis (de cambio) formal y poético?

En el intento de crear un acercamiento de síntesis entre posturas divergentes, Manuel Trabado profundiza y da forma teórica a este interrogante, cuando parece aceptar una idea matizada de la novela gráfica como formato, a partir de tres enfoques significativos de nuestro objeto de estudio. Como si estuviera acotando tres definiciones denotativas de un mismo término dentro de un diccionario, Trabado se refiere a la "novela gráfica" como "antiformato", primero; como "formato enriquecido", en segundo lugar; para terminar aludiendo a ella como "anomalía" en última instancia. De esta manera en su estudio del fenómeno, el autor consigue conciliar algunas de las variantes que han creado puntos de disensión en el debate: de acuerdo a su enfoque, por un lado la novela gráfica desmontaría o diluiría los formatos anteriores (*antiformato*), los trascendería para volverlos más complejos (*formato enriquecido*) o los cuestionaría (*anomalía*). En todo caso

> ... desde el momento en que se examina la poética narrativa más que el embalaje en el que aparece el cómic (aun siendo este de extremada importancia en el terreno de la narración gráfica) podemos optar por considerar la novela gráfica como una forma de cómic de autor emparentable con otras renovaciones como las llevadas a cabo en otras tradiciones como la francesa o la japonesa.[45]

El mayor peligro que puede llevar a suscitar este encendido debate nominal, continúa el académico, sería ampliar el concepto "demasiado para convertirlo en algo que pudiera funcionar como sinónimo de cómic, con lo que perdería todo poder explicativo".[46]

Conclusiones

Está claro que el formato ha sido y es un factor esencial en la historia del medio. Se trata de un aspecto que nos permite estudiar la evolución del cómic a partir de las constricciones socio-económicas que determinaron, por ejemplo, su nacimiento y su adscripción

[44] *Ibíd*.

[45] Trabado Cabado, J. M. *Op. cit*. p. 31.

[46] *Ibíd*. pp. 59-60.

a unos nichos de lectores muy particulares (durante muchas décadas, el público infantil-juvenil de las revistas de cómics y los lectores adultos de prensa escrita). Gracias al estudio del formato llegamos a entender la eclosión definitiva del cómic entre los años treinta y cuarenta[47] con la aparición del *comic-book*; su éxito editorial en Europa gracias al formato del álbum; el soplo de renovación que supusieron los fanzines, las revistas y los *comix underground* en las décadas de los sesenta y setenta y, finalmente, la madurez y normalización artística que ha alcanzado el cómic recientemente gracias a la irrupción de la novela gráfica y su aceptación como vehículo culturalmente valioso.

Pero, además, el estudio del formato comicográfico es una puerta de entrada al análisis de las peculiaridades discursivas del cómic. Cuando observamos los mecanismos que articulan el funcionamiento de un chiste-gráfico, una tira de prensa o una página dominical, llegamos a la conclusión de que su naturaleza doblemente articulada (por la imagen y por el texto), junto a su propia condición narrativa son las mismas que explican el funcionamiento de un álbum o una novela gráfica: en todos los casos nos estamos refiriendo en términos muy genéricos a una misma realidad, con unas características comunes a todas sus formas y formatos; unos rasgos, en definitiva, que diferencian al medio de otros vehículos artísticos y narrativos como el cine o los textos literarios. Se deberán aplicar similares premisas de análisis científico a todas sus manifestaciones. Ya lo dice Trabado Cabado, con quien abrimos y cerraremos estás páginas:

> Es legítimo clasificar los cómics por su formato externo pero también es interesante penetrar más allá del cascarón formal para examinar desde dentro la maquinaria y cómo funcionan los engranajes narrativos, sobre todo si esos formatos son permeables a la absorción y desarrollo de poéticas en principio ajenas a su naturaleza.[48]

Porque, lógicamente, además de sus inherentes mecanismos narrativos, todos estos soportes se nutren de una serie de elementos constituyentes característicos que dependen de factores sociales, culturales, económicos y hasta políticos. Factores todos ellos que, en un recorrido de doble sentido, han condicionado y han sido condicionados por la evolución de los formatos en la historia del cómic; y han influido en el proceso de creación artística y en el flujo comunicativo que se establece entre el autor y el receptor último de su obra (el mensaje), el lector.

---

[47] Una época a la que muchos críticos y aficionados se han referido como "La edad de oro del cómic", aludiendo sobre todo a cuestiones mercadotécnicas y la enorme difusión que tuvo el formato del *comic-book*; que, lógicamente, vino acompañada también de cierta ebullición creativa y de la aparición de importantes creadores que contribuyeron a la consolidación del medio.

[48] *Ibíd.*, p. 32.

Bibliografía

Alary, V. "La historieta en España: del presente al pasado", en *Cuatro lecciones sobre el cómic*. Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2000, pp. 35-66.

—*Historietas, cómics y tebeos españoles*. Toulouse, Presses Universitaires deu Mirail, 2003.

Altarriba, A. *La España del tebeo*. Madrid, Espasa Calpe, 2001.

Arizmendi, M. *El comic*. Barcelona, Editorial Planeta, 1975.

Barbieri, D. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona, Ediciones Paidós, 1993.

Barrier, M. "El nacimiento del 'comic book'. El largo camino hacia 'Famous Funnies' y Superman", en Coma, J. (coord.). *Historia de los comics*, vol. 1. Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, pp. 197-204.

Barrero, M. "El bilbaíno víctor Patricio de Landaluze, pionero del cómic español en Cuba", en *Mundaiz* 68, San Sebastián, Universidad de Deusto, 2004, pp. 53-79, disponible *online* en http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_bilbaino_victor_patricio_de_landaluze_pionero_del_comic_espanol_en_cuba.html [consultada en julio de 2013].

—"La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial", en *Literaturas*, 2008, disponible *on line* en http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/articulo8diciembre.html [consultada en julio de 2013].

—"La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial", en Trabado Cabado J. M. (coord.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros S. L., Madrid, 2013, pp. 191-230.

Bermúdez, T. *Mangavisión (guía del cómic japonés)*. Barcelona, Ediciones Glénat, 1995.

Berndt, J. *El fenómeno manga*. Barcelona, Ediciones Martínez Roca, 1996.

Blackbeard, B. *The Yellow Kid A Centenial Celebration of the Kid Who Started the Comics: R. F. Outcault*. Northampton (Massachussets), Kitchen Sink Press, 1995.

Bleck, A. "Speech Balloon Evolution", en *Andy's Early Comics Archive*, disponible *on line* en http://bugpowder. com/andy/index.html [consultada en julio de 2005].

Bozal, V. *El siglo de los caricaturistas*. Madrid, Historia del Arte, 29, Historia 16, 2000.

Calle, A. De La. "A propósito de la novela gráfica", en Trabado Cabado, J. M. (coord.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros S. L., Madrid, 2013, pp. 225-230.

Campbell, E. "In Depth: The Eddie Campbell Interview", en Milo, G. (entrev.). *Graphic Novel Review*, septiembre 2004, disponible *on line* en http://web.archive.org/web/20050404060151/http://www.graphicnovelreview. [consultada en diciembre de 2013].

—"Manifiesto (revisado) de la novela gráfica", en *Es muy de cómic*, 22 de junio de 2010, disponible *on line* en http://pepoperez.blogspot.com.es/2010/06/el-manifiesto-de-la-novela-grafica.html [consultada en junio de 2010].

—"La cultura del cómic book frente a la novela gráfica", en Trabado Cabado, J. M. (coord.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros S. L., Madrid, 2013, pp. 231-239.

Carrier, D. *The Aesthetics of Comics*. Pennsylvania, The Pennsylvania State University Press, 2000.

Cioffi, F. L. "Disturbing Comics. The Disjunction of Word and Image in the Comics of Andrzej Mleczko, Ben Katchor, R. Crumb, and Art Spiegelman", en Varnum R. y Gibbons C. T. (coord.). *The Language of Comics. Word and Image.* Jackson, University Press of Mississippi, 2001, pp. 97-122.

Coma, J. *Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los comics*. Barcelona, Editorial Gustavo Pili, 1979.

—(coord.). *Historia de los comics*. Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983

Conget, J. M. *El olor de los tebeos*. Valencia, Pre-textos, 2004.

Cuadrado, J. *Atlas español de la cultura popular: De la historieta y su uso, 1873-2000* (2 tomos). Madrid, Ediciones Sins Entido / Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2000.

Eisner, W. *El comic y el arte secuencial*. Barcelona, Norma editorial, 1996.

—*La narración gráfica*. Barcelona, Norma Editorial, 1998.

—*The Dreamer*. New York, DC Comics, 1986.

Farr, M. *Tintín. El sueño y la realidad*. Barcelona, Zendrera Zariquiey, 2002.

Frattini, E y Palmer, O. *Guía básica del cómic*. Madrid, Nuer Ediciones, 1999.

García, S. *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri, 2010.

García Córdoba, C. *Los comics. Dibujar con imagen y la palabra*. Barcelona, Editorial Humanitas, 1983.

García Sánchez, S. *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona, Ediciones Glenat, 2000.

Gasca, L. *Los comics en España*. Barcelona, Editorial Lumen, 1969.

Gasca, L. y Gubern R. *El discurso del comic*. Madrid, Ediciones Cátedra, 1994.

Gil González, A. "Literatura e banda deseñada", en *Elementos de crítica literaria* (ed. A. Casas). Vigo, Ediciones Xerais, 2005.

Gómez Salamanca, D. *Tebeo, cómic y novela gráfica: La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. Rom Rodríguez, J. (dir.). Tesis doctoral. Universitat Ramon Llull, Barcelona, 2013.

Gubern, R. *El lenguaje de los comics*. Barcelona, Ediciones Península, 1981.

—*Literatura de la imagen*. Barcelona, Salvat Editores, 1973.

—*Los medios icónicos de masas*. Madrid, Información e Historia (*Historia 16*), 1997.

Guiral, A. (dir. y coord.). *Del tebeo al manga: Una historia de los cómics*. Barcelona, Panini Comics, 2007-2013.

—*Terminología (en broma pero muy en serio) de los comics*. Barcelona, Ediciones Funnies, 1998.

Hatfield, CH. "Comix, tiendas de cómics y el auge de los cómics alternativos después de 1968", en Trabado Cabado J. M. (coord.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros S. L., Madrid, 2013, pp. 101-167.

Harvey, R. C. *The Art of the Comic Book. An Aesthetic History*. Jackson, University Press of Mississippi, 1996.

Horn, M. "La continuidad en los comics", en Coma, J. (coord.). *Historia de los comics*, vol. 1. Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, pp. 85-92.

—"Realismo y relevancia en los comics. De cómo los comics se volvieron serios durante la Segunda Guerra Mundial y después de ella", en Coma, J. (coord.). *Historia de los comics*, vol. 1. Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, pp. 273-280.

Jiménez Varea, J. *Narrativa de la historieta: Análisis narratológico del cómic a través de la obra de Alan Moore*. Guarinos Galán, V. (dir.). Tesis doctoral. Universidad de Sevilla, Sevilla, 2002.

Martín, A. *Apuntes para una historia de los tebeos*. Barcelona, Ediciones Glénat, 2000.

—*Historia del cómic español: 1875-1939*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1978.

—*Los inventores del comic español. 1873/1900*. Barcelona, Editorial Planeta–DeAgostini, 2000.

Marschall, R. "Cuando reinaban los relatos. Los años treinta, era de las series con continuidad", en Coma, J. (coord.). *Historia de los comics*, vol. 1. Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, p. 113-118.

Merino, A. *El cómic hispánico*, Colección Signo e Imagen, n. º 74. Madrid, Ediciones Cátedra, 2003.

O'neil, D. "Los superhéroes", en Coma, J. (coord.). *Historia de los comics*, vol. 1. Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, pp. 247-252.

Rosenkranz, P. *Rebel Visions: The Underground Comix Revolution*, 1963-1975. Seattle, Fantagraphics Books, 2002.

Scancarelly J. "Wallet Family Tree", *Gasoline Alley*, en *uclick. com*, 1986. Disponible *on line* en http://content.uclick.com/content/tmgas.html [consultada en noviembre de 2004].

Spurgeon, T. "Reading Mini-Comics", en *The Comics Reporter.* Silver City, 10 de octubre de 2004, disponible *on line* en http://www.comicsreporter.com/index.php/all_about_comics/all_about/78/ [consultada en enero de 2006].

Trabado cabado, J. M. *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*. Madrid, Ediciones Cátedra, 2012.

—"La novela gráfica en el laberinto de los formatos del cómic", en Trabado Cabado J. M. (coord.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros S. L., Madrid, 2013, pp. 11-61.

—(coord.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros S. L., Madrid, 2013.

Varnum, R. y Gibbons, C. T. (dir.). *The Language of Comics. Word and Image.* Jackson, University Press of Mississippi, 2001.

Varillas, R. *La arquitectura de las viñetas*. Sevilla, Viaje a Bizancio Ediciones, 2009.

—"Un acercamiento al metacómic. Reflexión, autoparodia y experimentación en las historias gráficas", Gil González, A. (coord.). *Anthropos*, n.º 208. Barcelona, Anthropos Editorial, 2005, pp. 152-166.

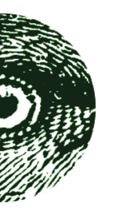
—*El cómic: texto y discurso. Una propuesta de análisis narratológico*. Pérez Bowie, J. A. (dir.). Tesis doctoral. Universidad de Salamanca, Salamanca, 2007.

Vigil, L. "El comic underground en los Estados Unidos". *Estudios de información. Los "comics"*, números 19-20. Madrid, Sección de Informes y Documentación, Secretaría General Técnica, Ministerio de Información y Turismo, julio-diciembre de 1971, pp. 101-128.

VV. AA. *Comics: clásicos y modernos*. Madrid, Promotora de Informaciones (*El País*), 1988.

Wheeler, D., Beerbohm, R. L. y De Sá, L. "Töpffer in America", en *Comic Art*, n.º 3. St. Louis, Comic Art, verano 2003.

—"Speech Balloon Evolution", en *Andy's Early Comics Archive*, disponible *on line* en http://bugpowder. com/andy/index.html [consultada en julio de 2005].



La grafía en la historieta: modos, lugares y estéticas.

Octavio Beares

Octavio Beares San Martín (Oviedo, 1970) es licenciado en Geografía e Historia por la Universidad de Santiago de Compostela, y diplomado en Restauración y Conservación de Bienes Culturales por la Escuela Superior de Conservación y Restauración de Pontevedra. Comienza a escribir sobre cómics en su blog personal, *El Octavio pasajero*, y posteriormente en el blog *Serie de Viñetas*, especializando esta bitácora del site *Gente Digital* en historieta. Colabora en medios digitales como *Culturamas* o la revista *Viñetas en Palabras*. Cofundó en 2012 el blog *Quadriños*, del diario digital *Praza Pública*. Ha escrito sobre historieta en medios impresos (puntualmente en *Guía Cicerone* y *Xornal de Galicia*, en *Rockdelux* entre 2011 y 2012) y desde 2009 realiza una sección quincenal sobre cómic en *Faro de Vigo*, donde también colabora como crítico de música. Participa en el magacín *A estación*, de Radio Redondela, hablando de tebeos. Ha organizado los Primeiros Encontros coa banda deseñada. O cómic no museo, para el Museo de Pontevedra, en 2012. Codirige *CuCo, Cuadernos de cómic*.

Resumen

El presente estudio muestra algunos de los aspectos más significativos de la relación entre la letra y el dibujo en el cómic. Como forma narrativa mixta, con letra y dibujo en su seno, la historieta supone un espacio de interrelación entre formas de expresión humana aparentemente opuestas. Sin embargo, la confluencia de posibles contrarios promueve cruces excitantes.

Lo que a continuación se analiza es el lugar que corresponde a la letra escrita en una narrativa gráfica, los diferentes significados, lugares y formas de plasmar letra, en la página de cómic.

Abstract

This work presents some of the most significant aspects of the relationship between letter and drawing in tcomics. As a mixed narrative form, with letter and drawing in a shared space, comic art is a place for interrelation of apparently opposite forms of human expression. However, the confluence of potential opponents promotes exciting crosses.

This text analyzes the place that corresponds to the written letter in a graphic narrative, the different meanings, places and ways to portray letter in the comic page.

Introducción

En la primera parte de este análisis sobre la letra escrita dentro del espacio icónico-narrativo que supone la página de historieta, publicado en el número 1 de la presente revista,[1] hicimos una panorámica histórica sobre cómo, en sus primeros años de formación y hasta la década de los treinta, el papel de la grafía va encontrando su equilibrado lugar dentro del cómic.

Pero es necesario enfrentarse también a la realidad polisémica de esta unión letra-dibujo, que superando las descripciones cronológicas, debe enfocarse desde diferentes perspectivas. Consciente del enorme campo de estudio que supone esta compenetración entre la escritura y el dibujo, no pretendo ser exhaustivo pero sí señalar diferentes vías de aproximación a la naturaleza de la escritura en el noveno arte. Analizaré a continuación algunos aspectos que atañen a la grafía en los cómics a lo largo de tres capítulos: modos de reproducción de la letra escrita en la historieta, ubicación del elemento textual en la narración comicográfica y una aproximación a la letra como elemento estético y visual. Queda al margen un colofón al presente trabajo, que estudie las propiedades narrativas de la grafía en el lenguaje historietístico, aspecto que no considero menor pero que se reserva, de momento, para el futuro.

1. Modos de reproducción de la letra en la historieta.

Al acto de escribir los textos en las páginas del cómic se lo denomina *rotular*[2] y el proceso se ha ligado de un modo tan claro al arte del historietista que incluso existe un profesional específico del trabajo consistente en completar las páginas dibujadas añadiéndole los mensajes escritos: el rotulista. De hecho en una industria tan compartimentada como la del *comic-book* norteamericano no es extraño que la tarea de escribir los textos en las planchas corra, efectivamente, a cargo de un tercero que no es el dibujante ni el entintador.[3]

A la hora de que un dibujante de cómics o su rotulista plasmen escritura en su obra, la vía más directa, evidentemente, es la de que él mismo la ejecute. Hablamos entonces de *escritura manuscrita* o *rotulación manual*, pudiendo ser esta realizada directamente en el original o en un medio aparte (por ejemplo sobre un pliego de acetato transparente que se superpone al dibujo original, o realizando un collage). La letra manuscrita es la solución más habitual aunque no la única, y cabe defender unas características que resaltan su idoneidad. Al tratarse de un trabajo manual, este tipo de rotulación no obedece a imperativos tecnológicos de ningún tipo más allá de los útiles de escritura, y adaptará cualquier característica gráfica que se le quiera atribuir a la grafía, a la directa voluntad del escribiente.

La rotulación manual ajusta las características visuales de un texto escrito (caligrafía, tamaño, color de la fuente, ubicación espacial de los elementos escritos dentro de la pá-

[1] Beares, O. "La grafía en la historieta: evolución de la combinación de texto y dibujo en los orígenes y primer desarrollo del cómic", en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 1 (septiembre de 2013), pp. 63-90, disponible *on line* en http://cuadernosdecomic.com/descargables/cuadernosdecomic_1.pdf

[2] En palabras de Luis Gasca y Román Gubern, la rotulación es "El tratamiento gráfico del texto literario". Gasca, L.y Gubern, R. *El discurso del comic*. Madrid, Ediciones Cátedra, 1994, p.480.

[3] Un comic-book, sobre todo en el caso de las editoriales más comerciales como Marvel o DC, es el resultado, antes que de una voz autoral, de un equipo donde suelen caber guionista, dibujante a lápiz, entintador y también rotulista.

gina y la viñeta, etc.) a las características del dibujo, y también a la forma y cualidades del contenedor. Para ilustrar esta idea pensemos en globos y cartuchos de texto, evocando ejemplos como *Krazy Kat* con su grafía "nerviosa" perfectamente adaptada al marco que suponen los bocadillos de George Herriman (FIG. 1). Es evidente que la escritura manuscrita permite un control total y artesanal del producto definitivo, al menos en lo que respecta a las características del rotulado de la obra.

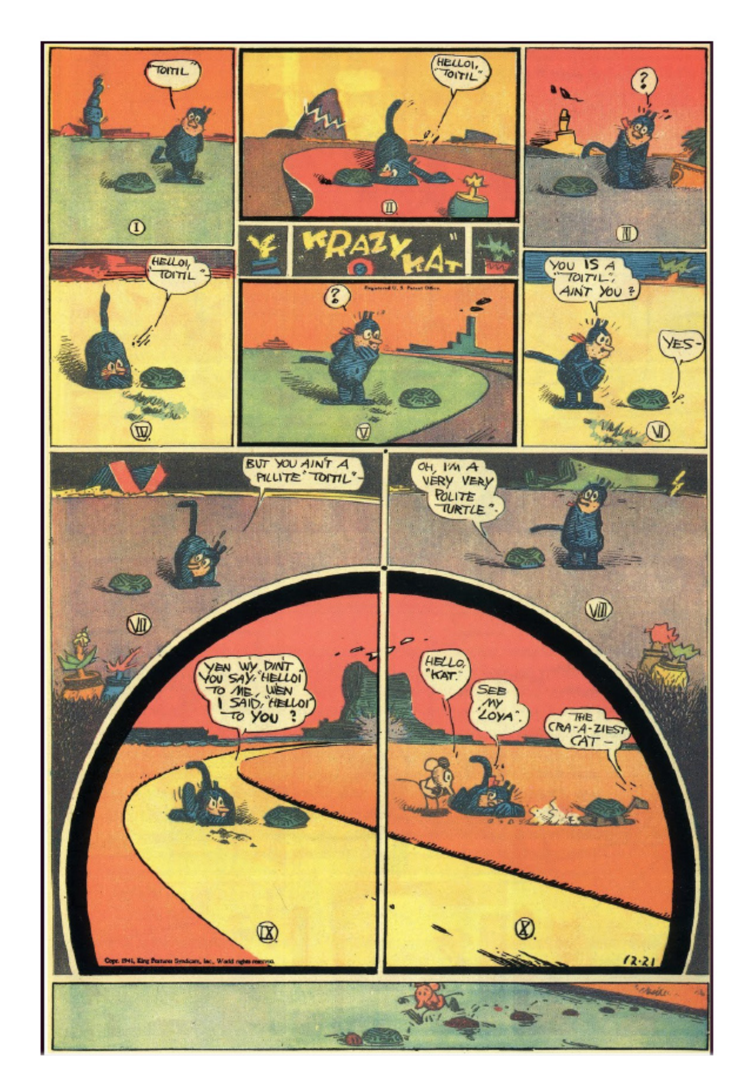


FIG. 1. *Krazy Kat*. George Herriman, 21 de diciembre de1941.

Sin embargo la historia nos ha demostrado que no es la rotulación manual la única empleada. Incluso dentro de las maneras de escritura "a mano", podemos encontrar fórmulas mecanizadas que alejan el acabado artesanal del producto final, caso del empleo de plantillas de rotulación. Y en este camino que aleja la letra escrita de la impronta personal y la acerca a modos mecánicos, destaca la *rotulación mecánica de imprenta*. De su uso podemos derivar varias consideraciones. La utilización de medios mecánicos para completar la obra final se da ya en los inicios de la historia del cómic con numerosos ejemplos donde las didascalias acuden a letra de imprenta. Se aporta el mensaje escrito en un paso posterior al de la ejecución del dibujo y cedida la responsabilidad del resultado final a procesos industriales.

Podríamos acudir a no pocos ejemplos, aunque a modo ilustrativo ofrecemos la FIG. 2, de uno de los autores pioneros de los tebeos españoles. Eduardo Sáenz Hermúa (1859-

1898), quien firmó sus historietas con el apodo "Mecáchis", participa de no pocas características ya aludidas a otros pioneros en la primera parte de este estudio,[4] y nos sirve también para ilustrar el empleo de rotulación mecánica.

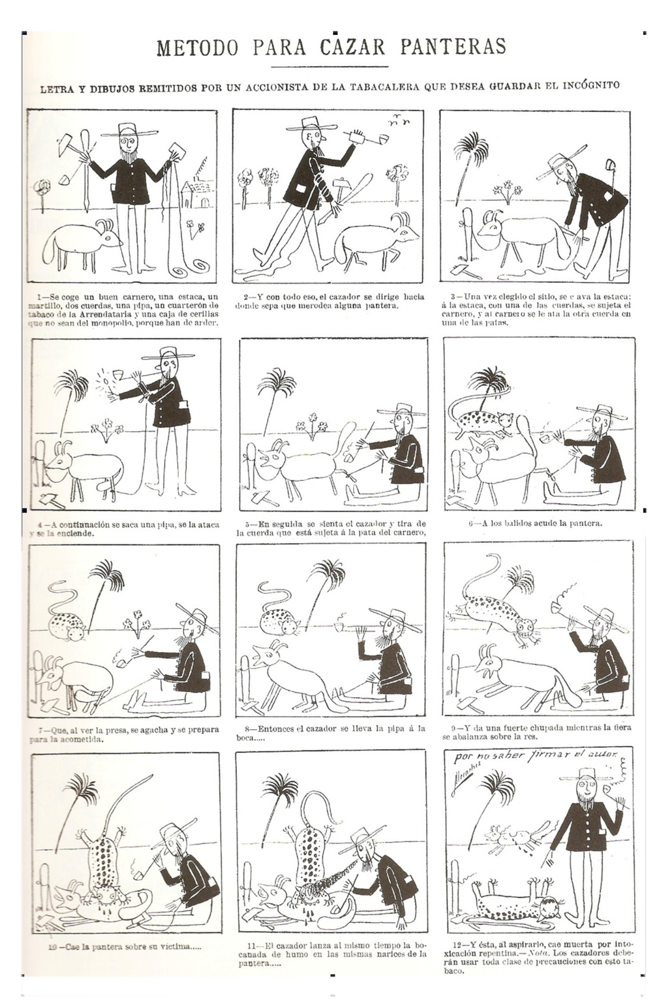


FIG 2. "Método para cazar panteras", *Blanco y Negro* n.º 186. Mecáchis, 1894.

La claridad y legibilidad eran claves tenidas en cuenta a la hora de emplear textos didascálicos en los primeros albores del cómic, y sin duda la opción de utilizar la neutra grafía de las imprentas era una posibilidad de éxito en esta meta. Mecáchis es plenamente legible incluso cuando más de cien años nos separan de esta plancha, aunque la tipografía mecánica quizás no pueda aportar muchos más valores estéticos, dramáticos o de cualquier orden (existen notables excepciones, como se verá en el último capítulo de este estudio). Pero en todo caso, lo que es evidente es que en los tebeos del siglo XIX, embrionarios en no pocos aspectos, la decisión de emplear la rotulación de imprenta se entiende como opción no tanto voluntaria y autoral sino como pragmática y utilitaria.

No ocurre lo mismo si analizamos la azarosa historia de la historieta española. Pese a haber constituido uno de los mayores referentes de la cultura popular con la recuperación

[4] *Ibíd*.

económica tras la contienda civil y hasta bien entrados los años setenta,[5] con personajes y cabeceras de fama generalizada como pueden ser el Capitán Trueno o la revista *TBO*, hasta hace relativamente poco el cómic no fue socialmente considerado en su vertiente artística, sino como producto fungible, y para un supuestamente vano entretenimiento infantil. Este hecho tiene no pocas consecuencias y propició un paisaje artístico e industrial muy característico de la historieta española. Un aspecto que nos interesa ahora del mismo es, precisamente, el abuso de las editoriales con obras y autores, en aras de abaratar y economizar el rendimiento del producto. Solo desde esta óptica se puede entender que títulos longevos en el tiempo hayan combinado rotulaciones manuales y mecánicas. El hecho de que muchas veces la labor de rotulación sea de imprenta como en el caso de la FIG. 3, en vez de recaer dicha responsabilidad sobre el autor o autores (rotulación manual), evidencia una prioridad no artística, sino editorial. Un factor decisorio para tomar partido por una rotulación de imprenta podría ser, en este sentido, que la editorial pretende reducir gastos en relación a los costes, o ser eficaces en los ritmos de publicación (por ejemplo, en publicaciones semanales, donde el trabajo en cadena, y además mecanizado, ahorra tiempo). Se sacrifica el acabado estético de la obra en beneficio de la puntualidad y la economía en un producto, no lo olvidemos, rentable y mercantilmente próspero.[6]



FIG. 3. *La Familia Cebolleta*, DDT, 3ª época, n.º 518. Manuel Vázquez, 1977.

5 Sobre la popularización del tebeo español en este período comenta Antonio Martín

> …conforme el tebeo se afianza como lectura fácil, crece otra vez el público, y este proceso, repetido contantemente, aumenta las relaciones preexistentes entre los tebeos, la imagen y la cultura popular, ahora de masas. Hasta niveles de tal intensidad y profundidad, que solo podremos valorar con justeza la importancia que el tebeo ha alcanzado en la sociedad española del siglo xx, cuando conozcamos la correlación entre población total, población infantil, población activa, precios de los tebeos, tiradas y costes generales de subsistencia. (Martín, A. *Apuntes para una historia de los tebeos*. Barcelona, Ediciones Glénat, 2000, p. 125).

6 Francisco Ibáñez, entrevistado por Santiago García, define taxativamente a la editorial Bruguera reconociendo que "Había una Escuela Bruguera, porque Bruguera lanzó una forma de hacer las revistas que dio en el clavo, y dio en el clavo porque aquello se vendía, económicamente dio buen resultado." García, S. "Entrevista a Francisco Ibáñez", *U, el hijo de Urich, revista de estudio de la historieta* n.º 8, (enero de 1998), pp. 34-35.

La página de la FIG. 3 se trata de una plancha de *La Familia Cebolleta*, de Manuel Vázquez Gallego (1930-1995), y puede servir a la reflexión. El ejemplo propuesto corresponde a una tira de 1977. Este título dio comienzo en la revista DDT en 1951, por lo que tanto la serie (enormemente popular) como su autor, creador también de iconos como *Anacleto, Agente Secreto* o *Las Hermanas Gilda*, eran en los setenta verdaderos clásicos en activo. Sin embargo, poco importa si la voluntad de Vázquez era el rotular manualmente o no: la opción mecánica en este ejemplo parece una imposición y lo parece porque en un examen visual de la obra nada nos ofrece, nada expresa esa grafía salvo un acabado frío y carente de armonía en el contexto, tanto de la viñeta como por supuesto del espacio interno del globo de texto. Buen ejemplo de esto último lo vemos en la tercera viñeta, donde un generoso globo contiene un escueto y apretado texto ("¿Otra vez, abuelete?") dispuesto sin el menor celo por el resultado gráfico de la operación.

De hecho la rotulación mecánica ha sido un severo lastre en la industria de la historieta española en más ocasiones. Hay ejemplos tan poco edificantes como las versiones al castellano de las aventuras de *Astérix el Galo*, pues la obra creación de René Goscinny (1926-1977) y Albert Uderzo (1927), posiblemente con el *Tintín* de Hergé el cómic europeo más famoso de la historia, ha recibido el desprecio de no emular en su traducción castellana el acabado original (letra manuscrita, refinada y visualmente bella, un todo con los dibujos suaves y al tiempo vigorosos de Uderzo, FIG. 4). La edición tradicional ha sufrido en varios álbumes de las aventuras del galo una grafía de imprenta absolutamente frígida, sin expresividad y carente de equilibrio con el resto de elementos visuales (FIG. 4 bis). Este hecho dice poco respecto al maridaje entre arte e industria del cómic en España, que es el que ciertamente sostiene, caracteriza y alimenta a la historieta.[7]





FIG. 4 y FIG. 4 bis. *Astérix el Galo. El adivino*, Albert Goscinny, Emile Uderzo. Hachette Livre y Salvat. 1972 y 1973 respectivamente.

[7] A fines de 2011 la Editorial Salvat ha paliado esta circunstancia comenzando la edición de *Astérix. La Gran Colección*, donde se ha procedido a un nuevo coloreado, la recuperación de la línea de dibujo de Uderzo, y para el caso español, una nueva rotulación de todos los libros, más cercana al acabado original.

Pero más allá de la dicotomía entre rotulación manual y mecánica, los avances en la informática de finales del siglo XX han permitido un tercer modo para la escritura en el cómic. Me refiero, evidentemente, a las *tipografías computacionales*. De hecho, hoy por hoy los autores y los rotulistas de historieta bien pueden obrar por un camino donde se unen lo tecnológico con lo manual, al proceder a digitalizar su propia escritura manuscrita, letra a letra, para trabajar con ella a modo de collage virtual, escribiendo los textos sobre la obra escaneada utilizando como tipografía[8] no una de las miles que la informática moderna pone a nuestra disposición, sino la propia del autor. De este modo es bien cierto que un lector, ante una obra contemporánea, no siempre será capaz de discernir en un primer golpe de vista si la grafía que está leyendo no dejará de ser una fuente de letra electrónica singular, única, creada ex profeso por el dibujante o el rotulista y partiendo de su propia letra manuscrita, o una rotulación manual y directa.

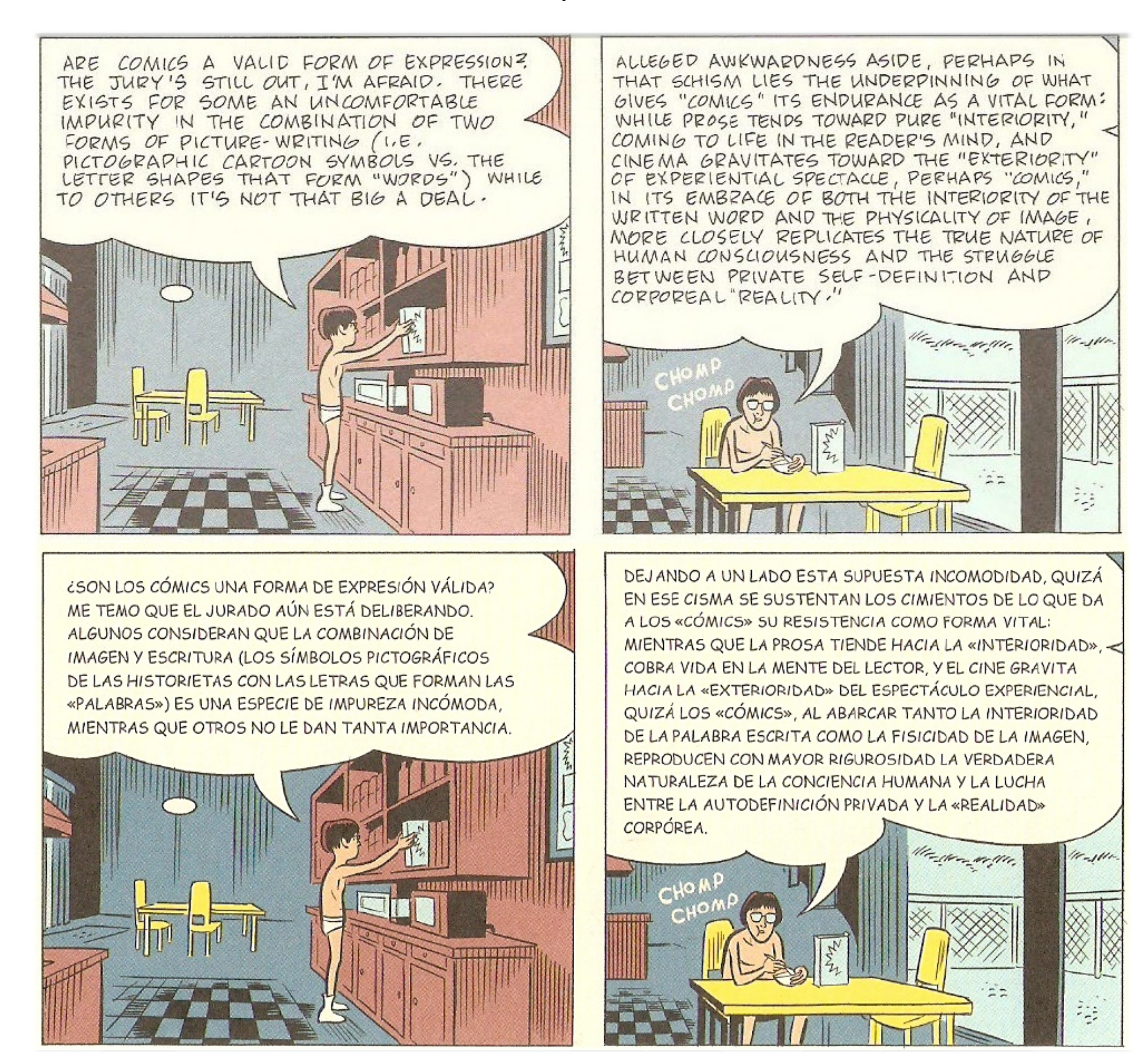


FIG. 5 y FIG. 5 bis. *Ice Haven*. Daniel Clowes. Fantagraphics y Random House Mondadori. 2007 y 2008 respectivamente.

[8] Por tipografía, a lo largo del presente texto aplico la siguiente definición aportada por Jacqueline Murillo en "Glosario mínimo de tipografía", en el blog *Nisaba. Lengua, edición, diseño y tecnologías de la palabra* (consultado el 7 de dicembre de 2013): "(…) conjunto de características y decisiones que determinan el aspecto de un texto, desde el punto de vista de la forma y el diseño de las letras. Abarca el conjunto estético que compone un libro y todas las fuentes y familias involucradas en el resultado final." Murillo, J. http://blognisaba.wordpress.com/2010/08/30/glosario-minimo-de-tipografia/.

En otras ocasiones la naturaleza de la fuente empleada queda más evidenciada, sobre todo en casos tan visibles como la edición de obras extranjeras, donde podrían compararse las grafías de la versión castellana y la original, y reconocer en la primera una fuente codificada. En este sentido es esclarecedor el ejemplo de las FIG 5 y 5 bis, fragmento de *Ice Haven*, de Daniel Clowes (1961), en la que vemos la página original, de rotulación manual (o informática personalizada), y el trasvase al castellano, que opta por la fuente "Comic Sans", bien conocida por cualquier editor de textos informáticos. Aunque el resultado evidentemente dista del gélido toque de la imprenta, pierde la viveza del original.

En todo caso, llegados a este punto y entendida la idea de que la letra puede tener diversos orígenes atendiendo a su modo de producción, la realidad es que, sea informática, mecánica o manuscrita, esta grafía se posiciona, en el marco de la página de cómics, de unos modos tan diversos como unidos al medio. Analizamos a continuación este aspecto, los diversos asientos que puede tener la letra escrita en la página de cómics.

2. Ubicación de la letra en la página de historieta.

Frente a otras formas narrativas donde la letra es la protagonista absoluta en tanto que único soporte visual pero no icónico (literatura) o, por el contrario, donde apenas resulta un elemento más en un espacio preeminentemente visual (como los escritos diegéticos que se pueden contemplar en el contexto de un film, o los rótulos de diálogos y narración del cine silente), en la historieta la imbricación texto-ilustración provoca una gran riqueza formal, con diversos aspectos convenientemente diferenciables. Uno de ellos es el lugar y la función que la letra escrita va a recibir dentro de la página, dependiente de dicho lugar. En este sentido, la grafía posee una función narratológica que le otorga una determinada naturaleza según dónde y cómo se ubiquen las frases escritas dentro de la página. Muchos de estos lugares ya han sido tratados con anterioridad a este estudio[9] ya que el crecimiento del arte del cómic depende del afianzamiento de los diversos modos de entender la escritura dentro de la narrativa gráfica secuenciada. Y en términos generales podemos determinar cinco campos de ubicación principales: los cartuchos, los bocadillos, los textos diegéticos, las onomatopeyas y los títulos.

Los *cartuchos, cartelas, cajetines* o *didascalias* aparecen en los albores de la historia del cómic derivando de fórmulas ya bien asentadas en el humorismo gráfico satírico y en experiencias de narración icónica anteriores, y su uso permanece más o menos intacto hasta nuestros días. Si en origen su capitalidad era absoluta, consistiendo en la explicación viñeta a viñeta de lo narrado, su papel se ha ido flexibilizando. En este sentido, las cartelas, cuando son utilizadas, pueden albergar todo tipo de textos, desde acotaciones espaciales o temporales para explicar una elipsis o un cambio de escenario, hasta elaboradas secciones literarias que acompañan a la narración gráfica como en la FIG. 6, de la serie *Miracleman*. Aquí el escritor Alan Moore (1953) emplea los cartuchos de texto para una prosa elaborada y en primera persona, un monólogo interior del héroe. Es un texto alejado de todo naturalismo, perfectamente articulado y muy elaborado, que refleja el estado de plenitud y autoconsciencia semi-divinas que siente el héroe, combinado armónicamente con las imágenes del propio Miracleman "danzando" con las nubes: "Pendo crucificado en el cielo, como una cometa que ha perdido su guerra con el viento. Suspendido entre el barro y las estrellas, entre el cielo y la tierra, entre los ángeles y los monos. No hay nadie como

[9] *Ibíd*.

yo. Soy Miracleman (el Hombre Milagro)", leemos mientras observamos al superhéroe suspendido en el cielo en pose extática.[10]

Por tanto, la idea de cómic literaturizado va en este ejemplo mucho más allá de la combinación rudimentaria de imagen y cajetines narrativos neutros que iluminen la escena dibujada. La expresividad de los textos escritos, cuidados con detenimiento por el guionista, se conjuga con las ilustraciones en un juego de espejos complementario. El gesto dibujado y la soberbia autoconsciente del discurso literario se mezclan, para perfilar un mensaje combinado de texto didascálico y dibujo.



FIG. 6. *Miracleman* n.º 2. Alan Moore y Alan Davis, 1985.

[10] Traducción de Lorenzo Díaz para la edición de Comics Fórum (*Miracleman* n.º 3. Barcelona, Planeta-De Agostini, 1990, p. 3.)

Y la cartela puede recibir textos de un narrador omnisciente o, como plasma con claridad el ejemplo de Moore y el dibujante Alan Davis (1956), el empleo de ardides literarios como el uso de la primera persona del singular, el monólogo interior, etcétera. El cartucho es, en fin, un lugar que puede ser receptor de toda suerte de tipología textual (incluso de los diálogos), y posiblemente, por tanto, el espacio físico donde la letra escrita es, en cuanto a su naturaleza dentro de la narración, más libre.

Por contraste, posiblemente los textos escritos en *globos* o *bocadillos* supongan los elementos de escritura más férreamente acotados dentro del cómic, en lo tocante a su naturaleza narratológica. Hablamos de elementos figurativos dentro de la imagen dibujada, que lejos de representar objetos de la acción, objetos literales de la imagen narrativa, simbolizan bidimensionalmente los diálogos de los personajes y por tanto enmarcan y definen los textos que reflejan dichos diálogos. Salvo ardides exóticos, habitualmente los autores de historieta reservan dicha función, expresar los parlamentos de los personajes, tanto al elemento visual-icónico (generalmente los globos son elipses geométricas con "rabillos", expresivos del lugar del que viene el diálogo escrito) como al textual, que difícilmente será otra cosa que un texto con las frases pronunciadas por un personaje de la acción. En este sentido sí podemos comentar que, efectivamente, en ocasiones en los bocadillos se sustituye el texto de un diálogo concreto por signos icónicos o caligrafías imaginadas. Un ejemplo del primer caso se suele dar cuando expresiones de ira, agraviantes o de otro tipo son sustituidas por símbolos gráficos (tales como rayos, calaveras, o más simbólicos como un serrucho cortando un tronco para definir el sonido del ronquido). En cuanto a caligrafías inventadas, sirve de ejemplo imaginar la representación del lenguaje imaginado para una criatura extraterrestre.

Pero la realidad es que incluso en este campo restringido, globos de texto como líneas de diálogos, podemos encontrar variantes dignas de mención. Un bocadillo puede indicar un determinado sonido diegético, esto es, aquel que procede de la acción narrada. Emisiones radiofónicas, el sonido de una alarma, un teléfono, etc. El globo, en fin, contiene frases verbalizadas, pero también puede describir la naturaleza exacta de las mismas, que no siempre son directamente textos-diálogo de los personajes actantes. En la FIG. 7 aportamos un ejemplo tan sencillo como descriptivo.



FIG. 7. *The Spirit*, Will Eisner, 1946. Edición de Norma Editorial, Volumen 12, 2005.

Will Eisner (1917-2005) es el autor de The Spirit, personaje a quien observamos aquí lidiando con un teléfono. De ello nos damos cuenta no solo por el propio texto sino por su inserción dentro de un bocadillo dirigido al auricular. Al mismo tiempo, la forma de pico de sierra del globo expresa las características del sonido, presumiblemente metalizado, en una convención del bocadillo, signo icónico que se relaciona con los elementos textuales de la imagen. En definitiva, letra e imagen figurativa se entremezclan en los bocadillos de texto, para aportar un significado global.

Además el mismo recurso, variar el elemento gráfico para dar un significado preciso y nuevo a la grafía, es empleado en los cómics para expresar visualmente aquello que no es pronunciado, esto es, las líneas de pensamiento. Para ello es nuevamente el globo el que nos indica, a través de códigos icónicamente reconocibles, que el texto no es vocalizado. Hablamos de los bocadillos con forma de nube. Por lo tanto, igual que en el ejemplo de Eisner, la naturaleza de la grafía queda modificada por el elemento gráfico, por la forma del dibujo contenedor de la frase. Este hecho es capital y describe un aspecto inherente al arte de la historieta, pues en pocos más encontraremos una interrelación de elementos textuales y gráficos de la que dependa el significado final de lo que es contado con esas palabras. No al menos en el grado y la abundancia que el cómic ofrece.

Hablamos a partir de la FIG. 7 de diégesis en el marco de la acción figurada, en referencia a sonidos que ocurren en la acción que se representa. En el caso, se trata de sonidos telefónicos, pudiendo en otros ejemplos ser de otra naturaleza: de los diálogos a músicas que se escuchan en la narración que relata el tebeo. Pero es necesario atender también a la importancia de los *textos diegéticos*, que serán aquellos documentos escritos que se pueden observar dentro de la propia ficción en un ejercicio metalépsico nada desdeñable como recurso comicográfico. Periódicos leídos por personajes, cartas de los protagonistas, vallas publicitarias, etcétera. En este sentido la letra escrita dentro de la ficción dibujada no deja de ser un componente más del dibujo. Es la ilustración de un texto que está escrito en la ficción, y que posee una iconicidad específica pues representa un cuerpo físico. Y al tiempo puede detallar dicha escritura, *dibujar* los textos diegéticos de un modo legible, haciéndonos partícipes de ella. No es baladí esto último, ya que muchas veces el ilustrador opta por insinuar la letra escrita presente en la ficción con un trazo impreciso, que evoque por su dibujo, su forma rectilínea, temblorosa, un indefinido pasaje escrito (en una postal, un diario, etcétera). Pero en otras ocasiones el dibujante detalla el texto en su dibujo, y podemos leerlo como parte de la información de la narración. Sirve como ejemplo la FIG. 8, perteneciente a *Nova-2*, de Luis García (1946). Esta historieta surgida durante el auge de las revistas de cómic durante la transición supuso uno de los pilares del intento, a nivel nacional, por crear un panorama de cómic adulto.

Nova-2 es una reflexión íntima y desesperanzada, ilustrada con un estilo de lápiz hiperrealista. Nos resulta interesante esta página de la obra, donde García retrata a su protagonista curioseando un quiosco callejero. Esto lo advertimos en la viñeta superior, un plano general de la escena. Y lo que está leyendo son las portadas de la prensa del día, lo que queda revelado en la viñeta inferior. García ha dibujado todas esas portadas alusivas al asesinato de John Lennon. Es puro dibujo, y es letra escrita. Lo primero, porque evidentemente estas grafías no son libres ni caligráficamente caprichosas, sino que el dibujante ha imitado el estilo de las cabeceras del diario *El Caso* y la revista *Lecturas*, así como los modos típicos de rotular que tiene la prensa en aquel momento. Y es letra escrita y no meramente insinuada, porque el ilustrador quiere que los lectores sepamos



FIG. 8. *Nova-2*, Luis García. 1985.

qué lee su personaje, no solamente por el rostro del *Beatle* también dibujado, sino por los textos escritos.

Como vemos, lo normal en lo tocante a los textos diegéticos representados dentro de la ficción es que obedezcan a intenciones narrativas, ya que el ilustrador se ha esforzado en que podamos leer ese texto, precisándolo dentro de su narración. Desde un indicativo letrero en una puerta que nos advierte de qué hay tras la misma, pasando por mensajes escritos que los personajes leen (acertijos, instrucciones, misiones secretas, cartas personales…) a casos más elaborados aún, como en *Nova-2*. Porque en este ejemplo la escritura representada parte de un lugar secundario, el fondo, el entorno de las acciones del protagonista del cómic, para constituir un marco referencial histórico, físico y emocional. Compárese el efecto en la FIG. 9, donde la primera viñeta elude reflejar la letra en el periódico, renunciando a la figuración de lo escrito en la representación dibujada,

mientras que la segunda viñeta, por interesar dramáticamente, sí que reproduce el texto del diario:



FIG. 9. *Amazing Spiderman* n.º 1, Stan Lee y Steve Ditko, 1963.

Pero si hay un lugar de auténtica simbiosis entre grafía y dibujo, entre letra e ilustración, ese es el espacio onomatopéyico. Las *onomatopeyas* podrían entenderse como uno de los mayores refinamientos en el viaje sintetizador de la aplicación de grafías al espacio de la narrativa gráfica. De las primeras muestras, discretos ardides léxicos para explicitar acciones como una caída, una zambullida, un golpe, etcétera, se pasará pronto a entender que esas palabras imprecisas, acaso por ser a menudo invenciones, juegos fonéticos que intentan captar sonidos naturales no verbales, tienen un mayor rango de libertad icónica que va más allá del llano texto expresivo de un mensaje. Su forma y disposición en la imagen serán tanto o más descriptivas de la naturaleza de lo que se escribe, que la unión de letras sin sentido significativo que al fin y al cabo casi siempre son esas expresiones de sonidos inarticulados.[11]

Por otro lado, la onomatopeya puede ubicarse dentro de globos, de cartelas, o, más habitualmente, desenmarcada de cualquier cuerpo dibujado que no sea el de las propias letras escritas. Y juega o puede jugar con formas, tamaños, trazos y colores en una mezcla inédita en otras artes, aunque acaso semejante al factor visual de la grafía en el cartelismo. Pero, dada la naturaleza de narración que poseen todos los elementos constitutivos de la historieta, en el cómic resultará mucho más rica, variada y de fines diversos. Los ejemplos son incontables, pero Walter Simonson suele ser citado como uno de los maestros en el empleo del ardid, como se ve en la FIG. 10.

Finalmente, tras contemplar la letra en función de su ubicación dentro de la página de cómic voy a atender a la escritura de los *títulos* de las historietas. Estos se ubican bien

[11] Decimos que casi siempre porque la tradición angloparlante ha vinculado no pocas veces dichas onomatopeyas al verbo real de la acción que representa, y así para una ola que salpica fuertemente podríamos observar un “Splash!” (“¡Salpicadura!”) que lo ilustraría onomaopéyicamente. No ocurre del mismo modo en la historieta española, también en tanto que nuestro idioma carece del componente altamente fonético de los sustantivos del inglés, o de alguno de ellos como el del ejemplo aquí utilizado.

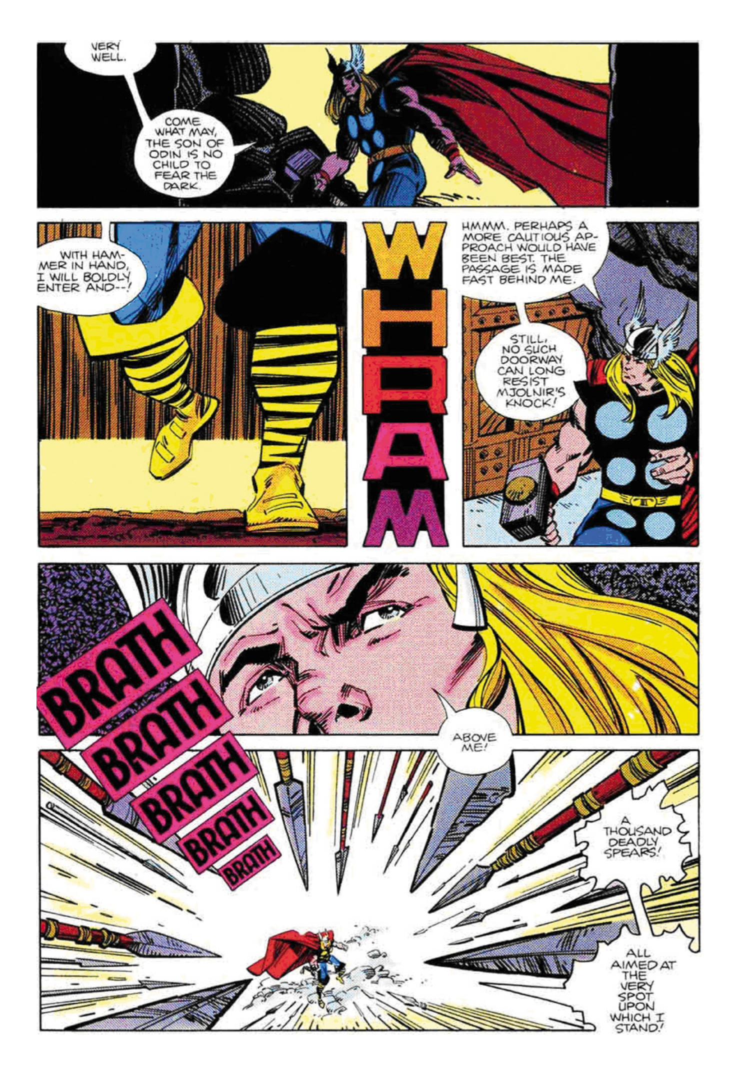


FIG. 10. *Thor* n.º 342, Walter Simonson, 1984.

en portadas, previas por tanto a la narración historietística en sí pero parte consustancial del libro/cuadernillo de historieta entendido como un todo, bien al inicio de la propia historia encabezando la página inicial, o conformando parte de una viñeta o un grupo de viñetas del cómic en cuestión. El título posee no tanto una función narrativa como de abstracción plástica, mixturada con pura información verbal. La letra del título es puramente informativa, nos sitúa ante el nombre de la propia obra, y por ello sus características visuales son claramente pragmáticas: forma, color, tamaño, todo en el título nos hace centrar nuestra atención en él, porque es tanto la presentación primera de la obra (en tanto que información textual) como, por dichas forma y apariencia, un reclamo comercial. Fija en nuestra memoria visualmente la obra por su "nombre propio", al que asociaremos una imagen icónica, la del texto que lo representa.

Una vez más, estamos ante letra-dibujo en muchos casos y en grados variables, pues el título supone un identificador claro. Más aún si hablamos de series fijas de personajes-icono. Si pensamos en los primeros años del comic-book *The Amazing Spiderman*, de Stan Lee y Steve Ditko (Marvel Comics, 1962) o en series de la Edad de Oro como *Príncipe Valiente* (1937) de Harold Foster o *Terry y los Piratas* (1934) de Milton Caniff, la grafía empleada en el título, habitualmente correspondido con el nombre propio del héroe protagonista, permanece invariable en sus mínimos detalles durante años, lo cual supone un gancho visual. El lector del diario o el individuo que curioseaba ante el quios-

co, como el ficticio personaje de Luis García que hemos conocido en *Nova-2*, no solo reconocerá visualmente su tebeo favorito en un golpe de vista sino que, más aún, la forma familiar de su título llamará casi subliminalmente su atención, de un modo previo al ejercicio intelectual que supone la lectura significativa de aquello que tiene ante los ojos.

El título tiene ese cariz comercial, hace primar la fuerza del "golpe visual" de una rotulación muy gráfica y de fuerte impronta icónica, que busca formas, volúmenes y cromatismos para llamar la atención de un modo previo al acto de leer. Sin embargo el talento diseñador de los dibujantes de cómic ha sabido llevar más allá esta idea comercial. Aunque está claro que la función de un buen título será lograr el reclamo visual, no es menos obvio que siempre la estética jugará un papel importante en el diseño de un título. La FIG. 11 es paradigmática y nos ayuda a entender cómo el título de una historieta puede alcanzar expresividad en el marco de la narración que viene a bautizar. Se trata de la viñeta de apertura de *Atom Bomb*, de Harvey Kurtzman (1924-1993) y las ilustraciones de Wally Wood (1927-1981) publicada en 1953 en *Two-Fisted Tales* número 33, revista de temática bélica de la editorial EC Comics. Curiosamente, aunque el magacín incluye cuatro historietas y todas ellas se titulan con un mismo grafismo, en el caso apuntado es especialmente logrado el efecto expresivo, emocional y de verdadera narración por medio de imágenes, entendidas las letras como dibujos.

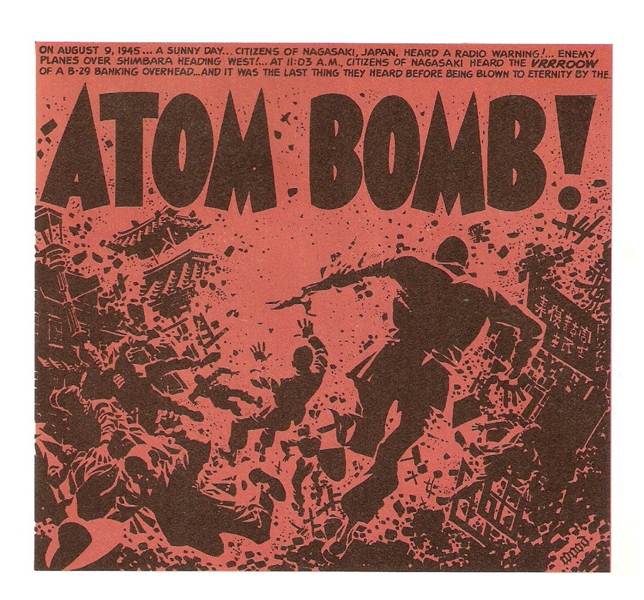


FIG. 11. *Atom Bomb*. Harvey Kurtzman, 1953.

"¡BOMBA ATÓMICA!", reza su título en llamativas mayúsculas, y evidentemente tanto su enorme tamaño, "cinemascópico" en tanto que abarca toda la longitud del extremo superior que lo aloja, como el propio dibujo de la grafía, buscan el efecto impactante, explosivo, que atribuimos a toda gran detonación: combinando líneas levemente curvas y expansivas con ángulos muy marcados, cortantes, ubica al lector, en perfecta simetría con los restantes elementos de la viñeta, en un contexto de innegable peligro. Esto otorga a la obra, de antemano, un determinado vigor acentuado por el color negro sobre fondo monocromo. El propio título, por tanto, nos introduce en la narración antes de comenzar la historia, genera un marco de lugar y circunstancia, propone al lector el tono de la narración que se dispone a leer. Nadie, evidentemente, se imagina por este título que lo que bautiza pueda resultar una fábula contemplativa o plácida, sino vertiginosa y abocada a la acción y el peligro.

Y por esta vía, sofisticando la grafía del título y su función, podemos acudir a ejemplos más elaborados todavía, como, nuevamente, el conocido caso del cómic *The Spirit* de Will Eisner. Obra avanzada e innovadora, consistía en una publicación de siete páginas formando relatos autoconclusivos. El título se vendió entre 1940 y 1952 con los diarios, inserto en su suplemento dominical, que aglutinaba varias historietas. Y cada nueva aventura semanal repetía el título, "The Spirit". Eisner, frente al modo habitual ya referido (la repetición sistemática para la rápida identificación de su obra) optó por jugar con su título variando continuamente su forma, dibujándolo de los modos más imaginativos dentro de la primera página de su cuaderno. Las letras del nombre del héroe aparecen así cada semana ilustradas de las maneras más inimaginables y mutantes: como bloques de hormigón, como papeles mojados discurriendo hacia un desaguadero, adoptando la forma de edificios en imposible picado o carteles encolados en un muro, etc. La FIG. 12 es un ejemplo de esta originalidad, capaz de convertir algo posiblemente rutinario como no olvidarse de incluir en cada nueva entrega el título, en una experiencia estética y narrativa. Analicemos el ejemplo: "The Spirit", El Espíritu, es el héroe enmascarado protagonista de la ficción,[12] y resulta sorprendente como Eisner utiliza la grafía del título para crear algo completamente inserto en la narración.



FIG. 12. *The Spirit*, Will Eisner, 1942.

[12] The Spirit se trata de un justiciero por una cuestión pragmática. Nace en la época de esplendor de los superhéroes, pero hay que reconocer que poco se parece en tono e intenciones a los héroes en esquijama. Se trata más bien de una serie híbrida, donde confluyen el cine de gánsteres de su tiempo, las aventuras urbanas, el humor, lo social y cierto gusto folletinesco.

Nos enfrentamos aquí a una lexía. Rubén Varillas define las lexías explicando que se producen "Cuando las herramientas del lenguaje comicográfico trascienden sus funciones instrumentales habituales para cargarse de connotaciones activas dentro de la historieta".[13] Se produce por tanto cuando un globo, una cartela o, centrados en el registro que atendemos en estas líneas, un título, adquiere connotaciones físicas dentro de la historia, con un rol activo dentro de la propia narración. Verdadero metalenguaje que permite que la grafía se convierta en elemento plástico y real, en cierto modo, dentro de la narración que se está desarrollando.

Analizando el ejemplo propuesto, en la primera viñeta el artículo "The" es presentado como un vano, una suerte de agujero en el fondo neutro de la escena mientras que el nombre propio, "Spirit", "Espíritu", recibe el tratamiento de sólidos bloques tridimensionales, pétreos incluso (no se nos escapa qué se supone que es un espíritu, un fantasma, una figura etérea e incorpórea; apréciese el contraste entre el significado y la forma del significante). Y además, el título se fracciona entre las tres viñetas superiores y participa de la acción: un personaje "entra" en escena a través del agujero "The", se descuelga apoyándose en la letra "I" y la "R" y finalmente, delante de la segunda "I", se acerca "a cámara" y nos saluda a los lectores. Por tanto el título es parte protagonista del travelín que propone esta tira de tres viñetas superiores.

Pero no termina aquí el juego que nos ha propuesto Will Eisner: el individuo continúa su diálogo con el lector rompiendo la cuarta pared mediante una metalepsis por la fila inferior, acercándose a cámara viñeta a viñeta. El punto de vista se ha alejado de la escena y vemos ahora el título en segundo plano y en escorzo, lo que incide en la idea inicial: este título es tratado como un cuerpo físico, por lo que podemos contemplarlo desde distintos puntos de vista, sea el frontal de las tres viñetas superiores, sea el lateral como en las tres inferiores.

Podríamos ofrecer muchos más ejemplos, autores que tomando buena nota de las imaginativas ideas de Eisner han realizado verdaderos equilibrios formales con los títulos de sus obras, así como con sus cartelas y bocadillos, y por supuesto con sus onomatopeyas, jugando entre lo gráfico y lo textual. Algunos los veremos sin duda en el capítulo 3, al tiempo que atendemos a nuevos aspectos referentes a la letra en la historieta.

3. La letra como elemento estético y visual.

La letra en la historieta, lo estamos viendo, ofrece un vasto campo de estudio, muchas formas de aproximarse a ella. Pero más allá de su función descriptiva, expresiva e incluso de elemento narrativo (aspecto en que me detendré en un futuro estudio), los autores de cómic entienden la grafía como forma, y por tanto como estética, belleza visual y deleite para la mirada. Ya que un tebeo es ante todo imagen dibujada, la escritura puede ser también ornamental. En este sentido recupero ahora todo lo escrito sobre la letra de imprenta al inicio de este texto, y lo hago para desdecirme. O para matizar, cuanto menos, la idea de que dicho proceso mecánico carezca de matices estéticos, como he apuntado en el capítulo primero. Ya entonces advertía efectivamente que en ocasiones (más contadas que abundantes, bien es cierto) el empleo de letra mecánica obedece a una elección consciente del propio autor por su vertiente estética. Paradigma de ello es el clásico *Barnaby*, de Crockett Johnson (196-1975), que podemos ver en la FIG. 13.

[13] Varillas, R. *La arquitectura de las viñetas*. Sevilla. Viaje a Bizancio Ediciones, 2009, p. 93.

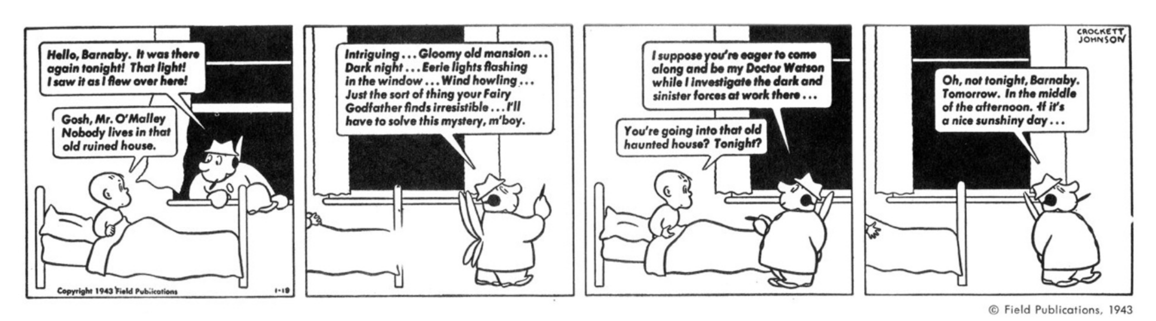


FIG. 13. *Barnaby*. Crockett Johnson , 1943.

En esta tira de prensa cómica sobre las andanzas de un niño y un duende fumador de puros el dibujo es regular y frío, evita la expresividad del pincel y de su trazo fluctuante. En consonancia con este estilo limpio y racional el propio autor elige que sus textos sean escritos con la aséptica letra de imprenta. ¿Podemos encontrar valores narrativos en esta opción? No es descartable, evidentemente, pero sobre todo queda patente una opción visual, ornamental.

No es un caso demasiado común, sino más bien excepcional, el de aplicar letra de imprenta con un concepto estético o narrativo, pero hay más ejemplos. John Jay Muth (1960) en su recreación de la película de Fritz Lang *M el vampiro de Düsseldorf*, une esta tipografía de imprenta a un dibujo realista, fotográfico y cercano al estilo de Luis García en *Nova-2*, si bien más atmosférico, ligeramente impresionista, con lo que se genera un contraste entre el dibujo y la letra escrita.

Sin embargo donde mejor veremos esa capacidad puramente decorativa de la letra de un autor es en las grafías de creadores preocupados por el efecto plástico, incluso pictórico, de aquello que escriben en sus páginas. Hay numerosos autores que podrían citarse, por supuesto: Alberto Breccia en sus últimos años abrazó el empleo del color en su obra, un color pictórico que evoca los movimientos vanguardistas figurativos del siglo xx, sobre todo el expresionismo y el fauvismo, y que en tal contexto dotó de enorme importancia a la caligrafía. La FIG. 14 pertenece a su relato breve *Dibujar o no*. Y otro buen ejemplo lo tenemos en la FIG. 15, del valenciano Miguel Calatayud (1942) y perteneciente a su cómic *Conquistadores en Yucatán. La desaparición de Gonzalo Guerrero*.



FIG. 14. *Dibujar o no*. Juan Sasturain y Alberto Breccia, 1986.



FIG. 15. *Conquistadores en Yucatán. La desaparición de Gonzalo Guerrero*. Miguel Calatayud, 1992.

Poco cabe añadir a este respecto. Ambos ejemplos son clarísimos modelos que evidencian la necesaria compenetración estética de la letra y el estilo gráfico del autor, y es una idea que podremos rastrear en ejemplos desde los tempranos tiempos de *Krazy Kat*. Los autores buscan una caligrafía que comulgue con la impronta gráfica de sus ilustraciones, aplicándola continua e invariable para toda una obra. Es un signo de cuidado visual, que empapa al elemento escrito de sus historietas, y como tal actúa de un modo indivisible con el dibujo. No siempre el resultado es tan evidente como los ejemplos aquí mostrados pues la impronta pictórica de ambos autores, cada cual desde ópticas casi opuestas, hacen de su caligrafía un elemento fundamental y ciertamente llamativo en el todo que es la página. Pero incluso en obras donde la grafía se nos aparece, en principio, menos sofisticada, el cuidado autoral por la esencia gráfica de su obra afecta también a la letra empleada. Podemos citar a Dave McKean, Max, Moebius, Manel Fontdevila o a tantos otros: en cada uno de ellos podremos aproximarnos a sus obras y contemplar como la letra elegida armoniza con los aspectos más icónicos, el dibujo, el color y las formas de los diversos elementos empleados, las viñetas, cartelas, bocadillos etcétera. La letra es el vehículo para aprehender un mensaje, pues con ella, evidentemente, se nos están narrando unos acontecimientos, una idea. Pero de la forma, el dibujo de esa letra, se obtiene un objeto bello y armónico en la página de historieta.

Y por último, si entendemos que la letra escrita es forma y diseño, dibujo incluso, podemos advertir que determinadas épocas, tendencias, escuelas o incluso estilos pueden identificarse por un determinado modo de plasmar esos textos. No hablamos ahora de adoptar una grafía acorde a un tono, o a un género literario donde adoptará una función narrativa por su forma, sino que me refiero a como una determinada estética general o coyuntural influye en la elección de la caligrafía de un autor o de una generación de autores apegados a esa corriente cultural.

Posiblemente el caso más claro sea el de los últimos años sesenta y primeros setenta. La época de la psicodelia, la estética hippie, el *pop-art* y las aventuras lisérgicas con el LSD ha marcado al arte, desde la pintura hasta el cine o el cartelismo. También a la publicidad, y a

la moda. Marcó, en fin, una sensibilidad occidental que tiene claro eco en la historieta. La FIG. 16 corresponde a *Ulysse*, de Jaques Lob (1932-1990) y Georges Pichard. En su libérrima versión de *La Odisea* Pichard desarrolla todo su imaginario psicodélico, una suerte de universo de formas orgánicas y voluptuosas.



FIG. 16. *Ulysse* Lob y Pichard, 1974.

La letra busca en las líneas de diálogo un refinamiento paralelo, e incluso se convierte en parte consustancial de esas ilustraciones de trazos curvilíneos, formas fluidas que evocan elementos de la naturaleza. Tanto el murmullo de la fémina como el arrullo del león se ensamblan, en este sentido, con los elementos de la escena: el estampado de la manta, las formas femeninas, los alambiques, los gases que manan del incensario, las extrañas máquinas… la letra es aquí una parte más del dibujo y nos evoca sin lugar a dudas una estética determinada, acotada en el tiempo, entre los últimos años de la década de los sesenta y los primeros setenta.

No es el único ejemplo al que podríamos acudir: la grafía de Guy Pellaert, la herencia del poso artie de estos movimientos sociales en la revista francesa *Metal Hurlant,* la agresividad mórbida de numerosos "comix" *underground*,[14] pertenecen a un tiempo y reflejan ese momento estético, tanto en las cuestiones gráficas como en las caligráficas.

[14] Los últimos sesenta son el tiempo de un cómic contracultural en Estados Unidos, autoeditado y contestatario, que se ha llamado "comix", para diferenciarse de la vertiente más comercial de la historieta

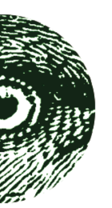
Podríamos indagar en más casos, pero básicamente aportaríamos ejemplos y variedad para incidir en el mismo concepto: las escuelas (pensemos en la línea clara inspirada por las obras de Hergé), los movimientos (el citado *underground*), las épocas, también se han definido por el modo en que han cuidado la grafía en la historieta como parte estética de la obra.

4. Conclusión.

Sin entrar en valorar la manida sentencia que entiende a la historieta como narración donde se utilizan dibujos y escritura, durante el desarrollo de este estudio hemos comprobado como esta cuestión va mucho más allá de suponer un frágil signo identitario. En los diversos apartados desarrollados he descrito la capacidad de mutar, adaptarse, definir narrativamente, evolucionar con el signo de los tiempos o poseer diferentes significados según su lugar, forma, disposición y hasta dependiendo de su naturaleza manual o mecánica.

Elemento primordial de narrativa pero también de estética, la simbiosis que ha logrado la letra con el dibujo secuencial (base del cómic como lenguaje), ha servido para, además de consolidar el carácter de modo artístico único de la historieta, conseguir en sí misma y como grafía una naturaleza y riqueza de significados, por su empleo en la página de cómic, que nunca había logrado en medios menos icónicos o escasamente narrativos. El punto medio entre imagen dibujada y narración que es la historieta se ha revelado marco ideal para enriquecer las propiedades de la letra.

norteamericana. Son tebeos como *Los Fabulous Freak Brothers* de Gilbert Shelton (1940), la revista *Zap!* de Robert Crumb o las obras de Vaughn Bodé (1941-1975).



Magia y metaficción en *Promethea*: Un cómic para conjurar el Apocalipsis.

Óscar García

Óscar García (Madrid, 1975) es licenciado en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada por la Universidad Complutense, donde actualmente cursa su doctorado con una tesis sobre metaficción en la obra de Alan Moore. Ha publicado varios artículos en la revista digital *Tebeosfera* y ha coordinado el libro de ensayos *Watchmen: Radiografías de una explosión*.

Resumen

Utilizando el concepto de metalepsis, tomado de la narratología literaria y trasladado al ámbito de la historieta, este artículo analiza la forma en que Alan Moore y J. H. Williams III construyen en *Promethea* un cómic que explícitamente busca expandirse más allá de la superficie de sus páginas. Pretendemos demostrar cómo en esta obra se hace posible romper la barrera entre realidad y ficción de dos modos muy concretos: mediante deixis (desde la ficción hacia su afuera) o con el empleo de proyecciones metafóricas (desde su exterior hacia la ficción). El despliegue de un amplio catálogo de este tipo de recursos metalépticos se pondría al servicio de una operación mágica que busca transmitir al lector la misma experiencia que viven los personajes del cómic: la gnosis, el contacto directo con lo inmaterial.

Abstract

Using the concept of metalepsis, taken from literary narratology and transferred to the comic medium, this article analyzes how Alan Moore and J. H. Williams III create in *Promethea* a comic that explicitly seeks to expand beyond the surface of its pages. We intend to demonstrate how in this work it is made possible the fracture of the barrier between reality and fiction in two very specific ways: through deixis (from fiction to its outside) or with the use of metaphorical projections (from its outside to fiction). The deployment of a huge amount of this type of metaleptic resources would serve a magical purpose that seeks to induce in the reader the same experience that the comic book characters are living: the direct contact with the immaterial known as gnosis.

El sincretismo como primer paso: Sophia o Shejiná o Imaginación o Promethea. La existencia estratificada, un estructuralismo místico. Apocalipsis como gnosis y gnosis como metalepsis.

La práctica del sincretismo no deja de resultar un ejercicio de simplificación: la asimilación de lo diverso en lo único, la transformación del nombre en sinónimo, la reducción de la diferencia entre lo múltiple al desplazamiento de lo semejante. Pero la red de correspondencias que funda y alimenta constituye la piedra angular de los sistemas mágicos que emergieron en la Inglaterra de finales del siglo xix y principios del xx. Y esos sistemas mágicos son el sustrato del que nace la obra que vamos a comentar. *Promethea*, el cómic creado por Alan Moore y J. H. Williams III, adquiere sentido dentro de esa misma tradición de esoterismo anglosajón que se podría remontar al pensamiento del mago renacentista John Dee y de la que resultarían continuadores los miembros de la Orden Hermética del Amanecer Dorado[1] y figuras posteriores como Aleister Crowley, Austin Osman Spare o Kenneth Grant. El vínculo legitima las palabras de esta introducción y aligera en ellas el juicio de la mirada rigurosa. Permite aproximarlas a lo literario —a la trama, al relato coherente sea verídico o no— y diferir durante unos párrafos más la perspectiva crítica. Toleremos entonces ese desliz, dejémonos llevar por el ímpetu de la connotación y sus conexiones simbólicas y hablemos de un autor de cómic, de los gnósticos cristianos y de los místicos judíos, como si todos ellos hablaran de lo mismo.

Durante los primeros siglos que sucedieron a la aparición del cristianismo, antes de que llegara a imponerse el dogma de la Iglesia romana, surgieron en el norte de África y en Asia Menor una multitud de sectas, cultos y escuelas que se agruparon posteriormente bajo la denominación de "gnósticas". Pese a las inevitables diferencias entre ellas, todas compartían una idea similar del conocimiento de Dios, de la "gnosis", que aludía a un contacto sobrenatural, a un acceso a otro plano superior de existencia. Esa experiencia provocaría una transformación psíquica en aquellos que la consumaran, haciéndose partícipes de la esencia divina.[2] Es en ese ambiente, en la Alejandría del siglo v d. C., donde Alan Moore sitúa el origen de Promethea, una niña hija de un gnóstico que, tras el asesinato de su padre a manos de un grupo de seguidores de la Iglesia católica, huye al desierto. Allí será convertida en una historia viva por el dios doble Thoth-Hermes que le ofrecerá refugio en la Inmateria. En el reino de la Imaginación, de las ficciones, en el plano divino al que solo tienen acceso los iniciados, en el mundo platónico de las ideas, en el comienzo del sendero 32 del árbol sefirótico, en ese *no lugar* sincrético, en la más extensa de todas las heterotopías.

En el sistema adoptado por la secta gnóstica de los Valentinianos, que alcanzó un importante grado de difusión a partir del segundo siglo después de Cristo, destaca como

[1] En la Orden Hermética del Amanecer Dorado, fundada por William Robert Woodman, William Wynn Westcott y Samuel Liddel MacGregor Mathers, se articuló uno de los primeros sistemas sincréticos de la modernidad incorporando ideas procedentes del hermetismo neoplatónico, las corrientes cabalísticas medievales y posteriores, el Tarot, la astrología, las enseñanzas de los Vedas… Dos de sus miembros, Westcott y McGregor Mathers, son responsables de la traducción al inglés de textos fundamentales de todas esas corrientes de pensamiento que buscaban sintetizar en una misma vía. Entre los libros que tradujeron se encuentran el *Sefer Yetzirah* o *Libro de la Creación*, uno de los textos más antiguos del misticismo judío; el *Zóhar*, obra fundamental de las corrientes cabalísticas medievales; o la *Clavícula de Salomón*, un célebre grimorio renacentista dedicado a la invocación de demonios. También reeditaron otras obras ya traducidas al inglés como el *Poimandres*, pieza incluida en ese *Corpus Hermeticum,* relacionado con el gnosticismo alejandrino, que fue rescatado junto a las obras de Platón de las bibliotecas de Bizancio antes de su caída.

[2] Jonas, H. *The Gnostic Religion*. Boston, Beacon Press, 1958, pp. 34-35.

elemento fundamental la figura simbólica de *Sophia*. Para los seguidores de Valentín la totalidad del reino divino queda representada en el Pleroma, una estructura en forma de árbol sustentada sobre quince eones, entidades compuestas por un principio masculino y otro femenino, que van emanando progresivamente de la unión primordial entre el Abismo (*Bythos*) y el pensamiento (*Ennoia*). De ese primer eón nace el siguiente que une la Mente (*Nous*) y la Verdad (*Alêtheia*), y de este surgirá el formado por la Palabra (*Logos*) y la Vida (*Zoê*). Así continuaría el proceso de emanación hasta llegar a un último eón que suma la Voluntad (*Thelêtos*) y la Sabiduría (*Sophia*). En el relato cosmogónico de los Valentinianos solo el *Nous,* por su lugar en el Pleroma, podía deleitarse en la contemplación del eón perfecto, origen de todo lo creado. Pero *Sophia* deseosa también de comprender la grandeza del primer eón rompió su unión y penetró en el Abismo, en *Bythos*, provocando una inestabilidad inaceptable que afectó a toda la existencia. Solo gracias al poder que consolida la totalidad, el poder del Límite (*Horos*), *Sophia* vio restituido su lugar en el último eón. Pero pese a que la integridad del Pleroma se vio restaurada, la Intención y la Pasión de *Sophia* se separaron de ella dando origen a una entidad diferente. Una *Sophia* inferior, exiliada sin posibilidad de retorno, que se convertiría en madre del Demiurgo, creador del plano material de la existencia, y descendería sobre el hombre como *pneuma,* su componente más elevado que le conecta con lo divino —el ser humano estaría formado de materia, alma y espíritu o *pneuma*—. Ese elemento pneumático, simbolizado por la *Sophia* inferior, consumaría la *gnosis* al recibir y unirse al *Logos*, la Palabra, restituyendo de nuevo la perfección que permitiría su retorno al Pleroma, donde la fractura original entre lo espiritual y lo material quedaría por fin reparada.[3] Y así es como llegaría el fin del mundo, un Apocalipsis que, entendido desde una perspectiva terrenal podría interpretarse como una *gnosis* multitudinaria, una experiencia mística compartida y global: todo ser humano accediendo simultáneamente a ese plano existencial de lo divino. Así parece creerlo Alan Moore, así lo refleja en *Promethea*.

Se puede continuar el avance por esa red de correspondencias explorando una obra dedicada a Walter Benjamin por su amigo Gershom Scholem, uno de los más prestigiosos investigadores en el ámbito de la tradición mística judía.[4] En ella, refiriéndose al *Zóhar*, la obra más representativa de la Cábala medieval donde confluyen y se perfeccionan las doctrinas místicas precedentes, Scholem comenta las diferentes formas de representar el simbolismo de la emanación creadora. La más reconocible es la doctrina del Árbol de la vida. El relato que la recoge narra cómo a partir de *En Sof*, el aspecto incognoscible de la divinidad —el Infinito, la Nada—, van emanando sucesivamente las sefirot, los atributos por los que se revela al hombre: primero *Kéter*; luego el par de *Hojmá* y *Biná*, diferenciadas y contrapuestas como poderes masculino y femenino respectivamente; después *Hésed* y *Din*, también en mutua oposición pero dando lugar a *Tiferet* gracias a su conjunción; tras ella *Netsaj* y *Hod*, otro par complementario que confluye en *Yesod*; y por último *Maljut*, que delimita la frontera con el mundo material. La analogía permite estrechar lazos entre Pleroma gnóstico y Árbol de la vida, entre eones hermafroditas y pares de sefirot. Ambos sistemas poseen una naturaleza múltiple: construyen un relato de la creación y a la vez cartografían un mapa de la existencia, a escala macroscópica y microscópica, en todo el universo y en un solo ser humano.

---

3 Jonas, H. *Op. cit.* pp. 179-197.

4 Scholem, G. *Las grandes tendencias de la mística judía*. Madrid, Siruela, 1996.

Esa condición topológica del Árbol de la vida se metaforiza en varias ocasiones en *Promethea*. En una de ellas aparece representado como el diagrama que se traza con tiza en el suelo para jugar a la rayuela, de modo que los saltos entre casillas servirían para representar el tránsito entre sefirot. En otra asume el diseño propio de un plano de metro donde cada sefirá correspondería a una estación.

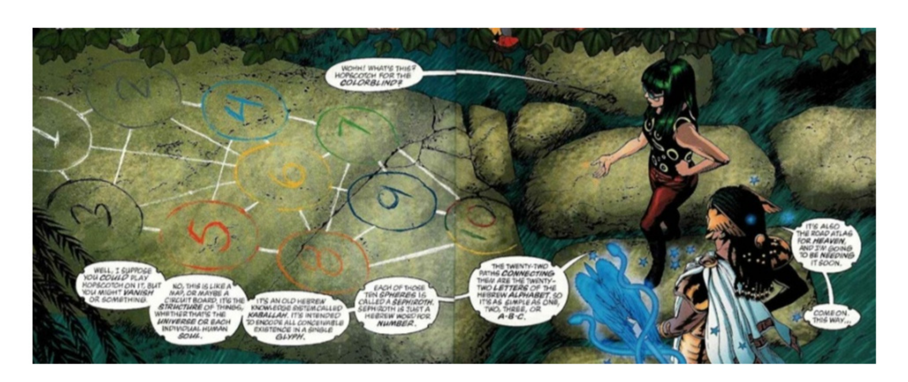




FIG. 1. (Arriba) Viñeta de las páginas 8-9 del n.º 13 de *Promethea* (abril 2001). (Abajo) Viñeta de las páginas 20-21 del n.º 14 de *Promethea* (junio 2001).

Durante los números 12 al 23 de la serie, Promethea, guiándose por esos mapas, emprende el mismo viaje ascendente en busca de lo divino que recorrió la Sophia de los gnósticos. La coartada inicial en cierto modo es la misma. El deseo que impulsa la búsqueda de PMT / Barbara Shelley[5] en pos de su difunto marido, el autor de cómic Steven Shelley, representa la misma necesidad de fundir lo femenino y lo masculino, de restituir la fractura original. El resultado final de la aventura también es el mismo: la contemplación directa de Dios. Asciende Promethea por el árbol sefirótico hasta *Kéter* y cuando culmina ese viaje desciende por fin como Sophia transformada, iluminada —como indica el ojo dentro del triángulo que aparece sobre su frente—, preparada para desatar el apocalipsis, para llevar la revelación gnóstica a todos los seres humanos. Así lo relata en *Biná* la encarnación femenina de lo divino, identificada con la Shejiná y representada en el cómic como la superposición de la Virgen María y la ramera Babalón (FIG. 2).

Con la mención a la Shejiná se va cerrando el círculo que pretendía trazar esta introducción para ir cercando al personaje de Promethea y hacerle próximo, para intuir lo que significa como símbolo y permitir teorizar sobre las intenciones de Moore al convertirla en protagonista de un cómic extraordinariamente atípico. La idea que representa la Shejiná, como elemento femenino de la divinidad, resulta fundamental para sustentar el dualismo creativo sobre el que se construye la Cábala medieval. En palabras de Gershom Scholem:

[5] Cuando hagamos referencia a las distintas encarnaciones que asume Promethea utilizaremos la fórmula: PMT / personaje en que se manifiesta.





FIG. 2. (Izquierda) Viñetas de la página 19 del n.º 21 de *Promethea* (agosto 2002).

“La unión de Dios con la Shejiná constituye la verdadera unidad de Dios”,[6] la divinidad no es absoluta, establece una unión de dos mitades, una masculina y otra femenina. Según recoge el *Zóhar*, en los orígenes de la existencia esa unidad era estable y el ser humano, todavía una criatura puramente espiritual, se relacionaba directamente con Dios. Pero el pecado rompió el vínculo y otorgó al andrógino primordial su condición corpórea, afectando a la unidad divina y a toda la creación que sustentaba.[7] Produciendo una fractura entre lo masculino y lo femenino: el exilio de la Shejiná. La redención, la restauración de esa armonía, es la misión del hombre en este mundo que intenta expresar la palabra “ticún” empleada por cabalistas posteriores. Cuando se restituya esa unión primigenia, de la que surge toda creación, el mundo material dejará de existir como lo conocemos.

Tanto la Sophia de los gnósticos como la Shejiná de los místicos judíos comparten un mismo carácter liminal, son criatura y frontera. Ambas definen en sí mismas el límite entre el mundo divino y el mundo material, abren el pasadizo entre esos dos planos de la existencia y sirven de portal entre ellos. En sus respectivos sistemas simbólicos representan el ímpetu del salto metafísico, un movimiento transgresor que instala la porosidad en ciertos muros donde la lógica la prohíbe. Un gesto que trasladado al ámbito del estudio de la ficción equivaldría a lo que la narratología ha definido como metalepsis.

Y aquí, cuando el sincretismo de la simbología teosófica amenaza con contagiar la esfera de la teoría narrativa, debemos detenernos temporalmente. Dar fin al juego propuesto en esta introducción superponiendo muchos nombres en uno para componer un relato que ha tomado ya muchas formas distintas pero similares: la historia del fin del mundo —el

---

6 Scholem, G. *Op. cit.* pp. 255-257.

7 El mito de la creación del hombre que recoge el Génesis, en la versión latina adoptada por el catolicismo, parece apenas un remake de serie B de este relato. El hermafrodita original que se parte en dos mitades similares se ve sustituido por un hombre al que extraen una costilla para clonar una mujer. Pecado original y criminalización de lo femenino: c*hristianxploitation* en pleno siglo III d. C. En el discurso de Aristófanes sobre el amor que aparece en *El banquete* de Platón resuenan ecos de este mismo relato.

Apocalipsis según Moore, podríamos llamarlo ahora— desencadenado por Promethea (o Sophia o la Imaginación o la Shejiná), encarnación del poder creador, (o *pneuma*, resto divino en lo humano, principio activo de lo femenino arquetípico) al emprender la aventura que culmina con la restauración de la fractura cósmica original (o de la caída o del primer pecado); al consumar de nuevo la unidad de la existencia conectando el plano material con el espiritual; al llevar la gnosis a todos y cada uno de los seres humanos. Dentro y fuera del cómic. A quien lo habita y a quien lo lee. Tomando el apocalipsis como gnosis y la gnosis como metalepsis. Literalizando el nombre de la protagonista del cómic: Sophie Bangs. Hacia el *Big Bang* de *Sophia* y más allá.

Todos los detalles a continuación.

Léxico fundamental para la interpretación de grimorios: interludio dedicado a la teoría narrativa. *Beta-testing* la metalepsis (a nivel discursivo).

Las operaciones mágicas requieren la intervención de palabras exactas. Para provocar la aparición de un demonio o hacer desaparecer un conejo en una chistera se debe pronunciar fonema a fonema, sin equívoco ni desviación, el conjuro correspondiente. Las teorías científicas también requieren el concurso de términos precisos con definiciones acotadas y para entender ese grimorio autoejecutable que es *Promethea* antes resulta necesario dedicar cierto espacio a considerar uno de ellos en concreto: "metalepsis".

Al comenzar a referir el concepto se impone obligatoriamente la glosa de las palabras que le dedicó Gerard Genette cuando retomó esa figura propia de la retórica clásica y la trasladó al ámbito de la teoría narrativa.[8] Genette definiría la metalepsis como una transgresión entre niveles narrativos diferenciados. Una intromisión que franquearía contra toda lógica "una frontera movediza pero sagrada entre dos mundos: aquel en que se cuenta, aquel del que se cuenta",[9] que equivaldría a un imposible salto a la comba (*-lepsis*) entre un mundo "real" y un mundo "ficcional" (*-meta*).[10] Aquí se intuyen ya ciertos paralelismos formales con la gnosis, con ese ascenso místico entre un mundo "material" y otro "espiritual", que convertirán a esta figura en la metáfora mística perfecta.

En esa primera aproximación se apunta ya un parámetro clave para su análisis: la dirección que toma la transgresión. La metalepsis puede darse del mundo "real" al "ficcional" o a la inversa: un narrador puede entrometerse en la vida de sus personajes o un personaje puede llegar a conocer a su autor. Genette abre también la discusión sobre otro aspecto fundamental: los efectos que produce sobre el lector. Entre ellos destaca la incomodidad,

---

8 Genette propuso su teoría sobre la metalepsis, inicialmente y de forma muy breve, en su *Discurso del relato*, texto incluido en la obra *Figuras III*. Posteriormente la ha ido ampliando en obras sucesivas, tratándola más extensamente en: Genette, G. *Nuevo discurso del relato*. Madrid, Cátedra, 1998 [1993]. Y en: Genette, G. *Metalepsis. De la figura a la ficción*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2004 [2004].

9 Genette, G. *Figuras III*. Barcelona, Lumen, 1989 [1972], p. 291.

10 Aludir así a un mundo "real" opuesto a un mundo "ficcional" resulta, en cierto modo, simplificador pero conveniente como primera aproximación al fenómeno. Este mundo "real" podría o no identificarse con el plano extraficcional que habitan lector y autores porque, al fin y al cabo, la realidad es solo el lugar que habita quien la nombra y se sitúa en el plano narrativo desde el que es nombrada: para Sophie Bangs la realidad es lo que para nosotros es un mundo encerrado entre viñetas.

el desconcierto incubado por la sugerencia de una hipótesis inaceptable: la de existir atrapado en una infinita recurrencia de ficciones concéntricas.[11]

Asociada irremisiblemente a la metaficción, la metalepsis ha ido acaparando interés crítico y se le han dedicado numerosos estudios. No es el objetivo de este texto citar todos ellos y, aunque haremos referencia a algunos, nuestra intención principal es afrontar su consideración desde una perspectiva transmedial, problematizando la traslación a la historieta de una categoría definida inicialmente para textos literarios.

Una de las figuras más activas en el campo de la narratalogía transmedial aplicada al cómic, Karin Kukkonen, ha analizado en varios artículos cómo se produce en él la metalepsis. Kukkonen considera que las situaciones enmarcadas dentro de las viñetas representarían acontecimientos del mundo "ficcional" mientras que el mundo "real" emergería del espacio entre viñetas, de la calle, y se expandiría hacia fuera, más allá de la superficie de la página, al territorio que habitan su autor y sus lectores. La transgresión del marco de la viñeta constituiría así, según ella, la forma más pura de metalepsis ligada al modo de representación propio del cómic.[12] Pero Kukkonen propone una definición mucho más amplia y comprensiva, tomando como punto de partida el análisis que Thierry Groensteen dedica a la autorreflexividad en el cómic. Groensteen entiende que el código de la historieta está compuesto por el material gráfico del medio, su modo específico de representación, su proceso de producción y las instituciones sociales que le rodean.[13] Cuando esas convenciones representativas, que normalmente pasan desapercibidas al lector, adquieren preeminencia, destapando los mecanismos que intervienen en el proceso de producción y colocándolos en primer plano, nos encontramos frente a un fenómeno de autorreflexividad. Si además, en esa exposición de las sutilezas propias de la técnica artística, se transgrede alguna de las relaciones estándar entre componentes semióticos y su forma de intervenir en el contexto productivo, identificaríamos entonces la presencia de una metalepsis. De este modo, la invasión de la calle que conlleva la ruptura de la viñeta no constituiría la única transgresión metaléptica posible en el medio, pudiendo detectarse situaciones similares en el estilo del dibujo o en la interacción de caracteres con elementos paratextuales, por mencionar otros ejemplos.

Kukkonen adapta las teorías de Genette para redefinir la metalepsis en términos de producción en lugar de en términos de narración. Así, el mundo en que se cuenta —mundo "real"— pasa a ser entendido como contexto de producción y recepción mientras que el mundo contado —mundo "ficcional"— pasa a convertirse en producto. La transgresión entre ambos que daba lugar a la metalepsis en el medio literario se replantea entonces como una interacción de los elementos del mundo ficcional del cómic con los elementos de ese contexto de producción y recepción, equivalente al mundo "real", donde además de autor y lector se incluirían también las convenciones de representación.[14]

Respecto a la dirección que puede tomar la transgresión metaléptica, ofrece también un matiz imprescindible para complementar su propuesta. Incorporando una perspectiva

---

11 Genette, G. (1980). *Op. cit.* p. 236.

12 Kukkonen, K. "Metalepsis in Comics and Graphic Novels", en Kukkonen, K. y Klimek, S. (eds.). *Metalepsis in Popular Culture*. Berlín, De Gruyter, 2011, pp. 215-217.

13 Groensteen. T. en Kukkonen, K. *Op. cit.* p. 215.

14 Kukkonen, K. *Op. cit.* pp. 219-222.

funcionalista, Kukkonen considera que cuando los personajes asumen roles propios de un estado previo en el contexto de producción o posterior en el de recepción —personajes que se dibujan a sí mismos como si fueran sus propios autores o que dan la vuelta a una página como harían sus lectores— nos encontraremos frente a una metalepsis ascendente. De forma inversa, cuando las funciones del autor se hacen presentes en el mundo ficcional —modificando el estilo con el que están dibujados los personajes, abocetándolos, etc.— trataríamos con una metalepsis descendente.[15]

Sin embargo, creemos que Kukkonen no acierta en el mismo grado cuando intenta trasladar al medio la tipología propuesta por Marie Laure Ryan[16] que distingue entre metalepsis retóricas y ontológicas del siguiente modo: en las primeras tendría lugar una transgresión de la frontera entre niveles narrativos de carácter meramente ilocutivo, mientras que en las segundas se produciría una fractura material de la misma que permitiría el tránsito de entidades entre esos planos diferenciados.

En primer lugar nos parece desafortunado que señale su diferencia a partir de un criterio aplicable únicamente a un caso particular de metalepsis: la invasión física de la calle. Un personaje, al traspasar esa barrera, ejecutaría una metalepsis ontológica. Pero dirigirse al lector, como hace Animal Man en una conocida página de la serie guionizada por Grant Morrison (FIG. 3), lo interpreta como una metalepsis retórica, ya que la transgresión en este caso no es material, posee solo carácter ilocutivo y deíctico: el empleo de un "tú" en el diálogo del personaje y de una mirada directa en el plano icónico de la imagen. Es obligatorio notar que este es el único ejemplo de metalepsis retórica que propone Kukkonen y a nuestro parecer no solo no resulta acertado, tampoco hemos encontrado otro distinto.



FIG. 3. Páginas de *Animal Man* empleadas por Karin Kukkonen para ejemplificar su tipología de metalepsis. (Izquierda) Metalepsis retórica: página 11 del n.º 19 (enero 1990). (Centro y derecha) Metalepsis ontológica: páginas 8 y 9 del n.º 24 (junio 1990).

---

15 *Ibíd*. p. 224.

16 Ryan, M. L. *Avatars of Story*. Minneapolis, University of Minnesota, 2006, pp. 204-206.

Se podría argumentar en contra de esa definición que la ontología de la calle no es similar a la de la superficie externa al cómic, aunque ambas sean identificados con el mundo "real" por Kukkonen, y que la apelación del personaje al lector externo, con su palabra y su mirada, resulta mucho más transgresora, ontológicamente hablando, que verle darse un paseo por los espacios en blanco de la página. Esa deixis sí es capaz de atravesar la frontera de la ficción y llegar el mundo "real" —seguramente ese sea el único modo de conseguirlo— mientras que con la invasión de la calle solo se alcanza una zona intermedia, un espacio híbrido que metaforiza el mundo "real", que no es viñeta pero tampoco comparte las propiedades ontológicas de la exterioridad del cómic. Una región que ubicada en la topografía del medio correspondería al espacio reservado al discurso.

Para intentar ampliar ese criterio inicial, que ya de por sí creemos inadecuado, y poder incluir todos las casos de metalepsis que deja fuera si se considera como único factor de discriminación, Kukkonen recurre de nuevo a la perspectiva funcionalista y argumenta que existe un "subconjunto" de metalepsis ontológicas en las que no se producen transgresiones físicas aunque sí se asumen roles ontológicamente diferentes a los convencionales.[17] Una instancia de este tipo particular de metalepsis se produciría cuando un personaje levanta simuladamente la esquina de una página, algo que solo el lector puede hacer. Con este añadido a la definición inicial se rompe la univocidad y elegancia que debería poseer la descripción de cualquier categoría. G. 4. Esquema de la comunicación nwarrativa literaria (izquierda) y en el medio del cómic (derecha).

Consideramos que en el medio del cómic se impone la renuncia a esa clasificación y la necesidad de reformular otra, fundada sobre criterios mejor adaptados a sus propiedades semióticas, muy distintas a las de la narración literaria. Presentaremos aquí una propuesta alternativa tomando como punto de partida la traslación del esquema de comunicación narrativa considerado en literatura y adaptándolo a las particularidades de la historieta.

Como se puede apreciar a partir de la figura 4, ambos sistemas narrativos comparten una estructura similar en la que se detecta un primer nivel externo a la obra, denominado realidad extraficcional, donde se encontrarían sus productores y consumidores. En ese plano estaría contenida la ficción, la obra en sí misma, y en ella a su vez se distinguirían dos estratos: el nivel del discurso y el nivel de la acción.

El nivel del discurso equivaldría a la epidermis de la obra, a la superficie material sobre la que se organizan los diferentes elementos del código o códigos del medio para dar forma a un mensaje concreto, a un texto narrativo. Es en este estrato donde se manifiestan las diferencias entre medios. En el caso de la literatura se localizan en él dos entidades o categorías narratológicas: el narrador, que actúa como emisor del relato, y su complemento necesario, el narratario, que lo recibe en ese nivel discursivo vedado ontológicamente al lector extraficcional. El producto de su interacción es un mensaje codificado únicamente a partir de lenguaje verbal en el que se puede identificar inequívocamente una voz, la del narrador. Pero las categorías de narrador y narratario exportadas a medios multimodales, donde se combinan varios códigos semióticos, resultan problemáticas. Renunciar a su aplicación puede convenir en mayor medida que intentar implantarlas por la fuerza. Creemos que ese es el caso del cómic, poseedor de una gramática basada en la suma de lo visual y lo verbal, que no permite identificar claramente esa voz unívoca del narrador literario, asociada a lo puramente verbal. Considerar su existencia como figura organizadora

17 Kukkonen, K. *Op. cit.* p. 223.

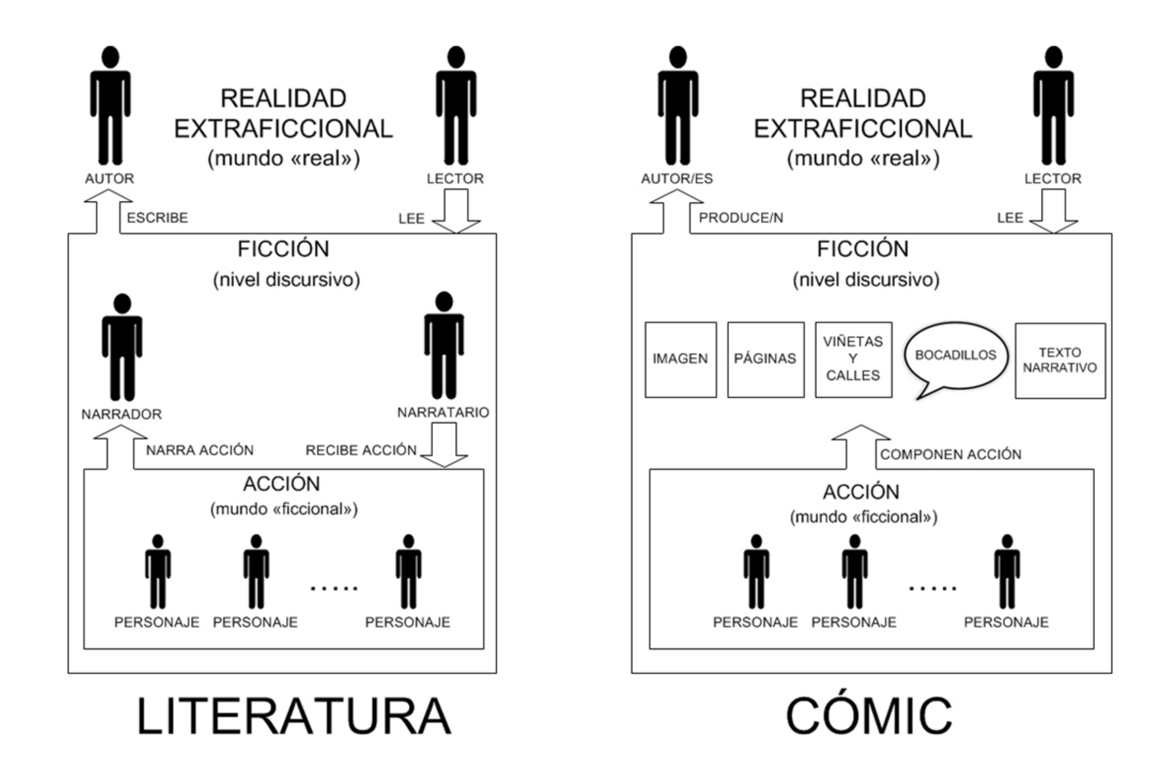


FIG. 4. Esquema de la comunicación narrativa literaria (izquierda) y en el medio del cómic (derecha).[18]

del discurso multimodal del cómic derivaría en un ejercicio de reduccionismo preferiblemente descartable. Sin entrar en el análisis que merece esta cuestión, prescindiremos de narrador y narratario, descartando el empleo de este tipo de mediadores en la historieta.

Por otro lado, inextricablemente unido al plano del discurso —emanando de él como un eón o una sefirá, erigiendo una estructura que comparte similitudes con Pleroma y Árbol de la vida— se despliega el nivel de la acción, de los sucesos acaecidos a los personajes en el mundo ficcional que genera el texto. Este estrato es el que resulta trasferible de un medio a otro y es objeto potencial de cualquier adaptación empleando un discurso narrativo diferente. En esos tránsitos, el nivel de la acción no debería variar sustancialmente, solo mudaría su piel. Por eso, podría llegar a pensarse como núcleo de cualquier sistema narrativo y reducto de su esencia, de esa narratividad fruto del destilado de mayor pureza en un relato.

A partir del esquema propuesto podemos definir una tipología alternativa a la clasificación que diferencia metalepsis retóricas y ontológicas. Además de la inconsistencia que conlleva su definición, también la denominación empleada resulta imprecisa para caracterizar las peculiaridades que distinguen unas metalepsis de otras en nuestro medio. Se podría considerar que la metalepsis en cómic puede poseer simultáneamente y en distinto grado una componente ontológica —algo de transgresión material, de intromisión en planos de existencia lógicamente aislados— y una componente retórica —otra parte de operación a nivel de discurso, de transgresión en el manejo de los códigos del

[18] Todos los esquemas que aparecen en este artículo son de elaboración propia.

medio—. La presencia de imagen icónica en la historieta, con la materialidad intrínseca que conlleva este tipo de signo, y su sintaxis basada en el empleo de marcos sólidos que se pueden fracturar de forma visible, como la página y la viñeta, impone en casi todos los casos una componente ontológica a cualquier transgresión metaléptica. Algo que no sucede en literatura, donde el grado de abstracción que conlleva el signo lingüístico, la falta de carnalidad de lo verbal, permite obviar esa materialidad en muchas instancias del fenómeno. Por eso, siguiendo la propuesta de Dorrit Cohn[19] parece preferible establecer como criterio para nuestra tipología el nivel narrativo sobre el que se produce la interferencia propia de la metalepsis y distinguir entre discursivas y ficcionales.

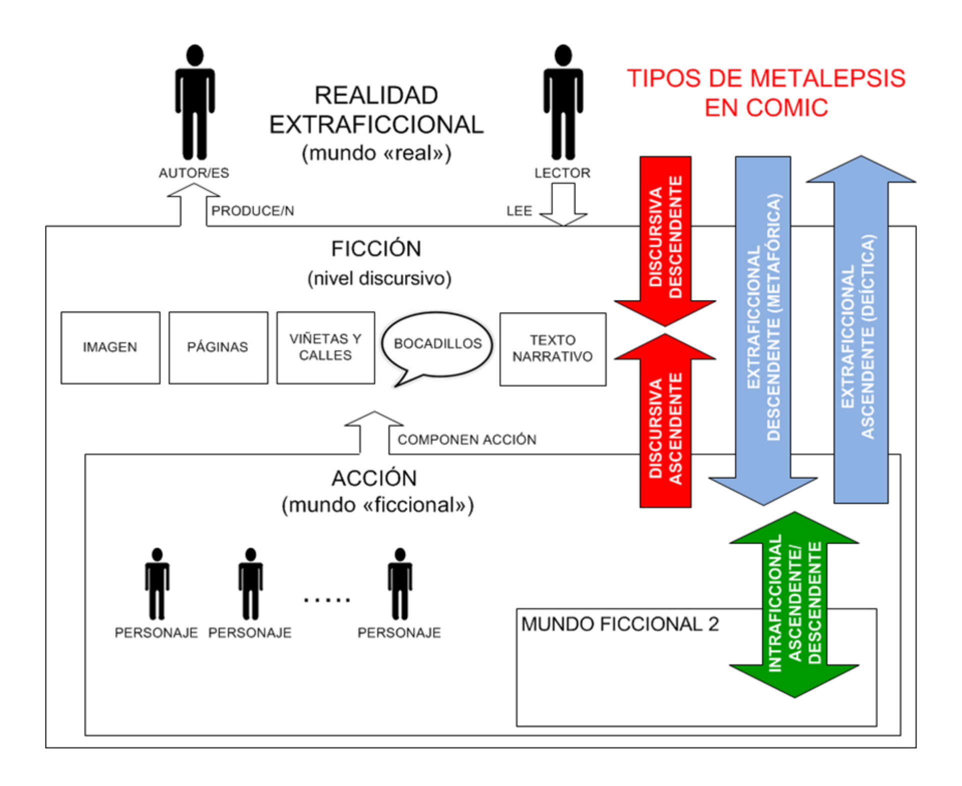


FIG. 5. Tipos de metalepsis en el medio del cómic.

En las metalepsis discursivas la contaminación paradójica afecta al nivel del discurso y por tanto poseerán una componente retórica muy significativa. En los ejemplos utilizados por Kukkonen, encontraríamos un caso de este tipo cuando *Animal Man* sale de la viñeta invadiendo la calle. Pero como acabamos de comentar, en esa metalepsis se detecta también una fuerte componente ontológica, patente en la ruptura material del marco de la viñeta y en la transgresión física que perpetra el personaje.

Es posible también que se produzcan interferencias entre el nivel ficcional primario y el mundo "real" dando lugar a metalepsis extraficcionales. Pero para que eso suceda deben darse en unas circunstancias muy particulares. Una de ellas requeriría el concurso de una proyección descendente de entidades "reales", ficcionalizándolas para introducirlas en el nivel de la acción. La representación ficticia de un autor dentro de su obra sería un ejemplo de este tipo. En otro caso, ejemplificado en esa página donde *Animal Man* mira directamente al lector, se aprovecharía la deixis icónica como herramienta de ascenso al plano extraficcional. Insistiremos en ello más adelante, pero es importante destacar cómo las

[19] Cohn, D. "Metalepsis and *Mise en Abyme*", en *Narrative*, vol. 20, n.º 1, enero 2012, pp. 105-106.

características de la deixis que permite la imagen —esa mirada, terriblemente ontológica, del personaje— logran un acceso al mundo "real" irreproducible en el medio literario.

Por último, en las metalepsis intraficcionales tiene lugar una intromisión entre mundos concéntricos: un comic dentro de un comic, una novela dentro de un cómic… Asociadas en literatura a las denominadas ontológicas, este tipo de metalepsis corren el riesgo de descuidarse en los estudios transmediales ya que no implican interacción alguna con el nivel discursivo, donde toman forma las particularidades propias de cada medio. Kukkonen las soslaya al concentrar su atención en las transgresiones que revelan el contexto de producción del cómic, las que nosotros hemos tipificado como discursivas. No incurriremos aquí en ese descuido, porque dentro de *Promethea* abundan las metalepsis intraficcionales y además asumen un papel decisivo en la operación mágica que se invoca con su lectura.

Para poner a prueba las tesis de Kukkonen y las nuestras podemos analizar algunos ejemplos tomados de *Promethea* que ilustren lo comentado hasta ahora e intenten exponer la complejidad que adopta el fenómeno de la metalepsis en la historieta. Centraremos primero nuestra atención en las que afectan al plano del discurso.

En el número 16 de la serie PMT / Sophie Bangs y PMT / Barbara Shelley, en su ascensión por el Árbol de la vida, alcanzan la sefirá de *Netsaj* y se sumergen en un océano de sentimientos. Allí pueden contemplar acontecimientos del pasado mostrados en el interior de unas burbujas que operan como viñetas. Las dos Prometheas se ven así convertidas aparentemente en lectoras del mismo cómic que leemos nosotros desde la realidad extraficcional. Una paradoja que invita a la sospecha y a pensar en esa doble página como un ejemplo de metalepsis.



FIG. 6. Página doble 12-13 del n.º 16 de *Promethea* (octubre 2001).

Sin embargo, en el plano ficcional que habitan PMT / Sophie y PMT / Barbara lo que ellas estarían contemplando, dentro de esas burbujas, se parecería más a una representación audiovisual que a un cómic. Aunque para representar esa situación no existe otra posibilidad que hacerlo con los códigos del medio, poniendo en abismo un cómic dentro de otro, en su mundo ficcional los personajes no están leyendo lo mismo que nosotros; hacen algo similar a ver la televisión, y considerar esta página como una metalepsis resulta problemático.

Pero pese a que las viñetas en forma de burbuja sirvan para metaforizar una experiencia audiovisual diferente, si consideramos el discurso en su literalidad es innegable que está teniendo lugar una metalepsis ascendente: PMT / Sophie y PMT / Barbara leen el mismo cómic que nosotros. Este ejemplo resulta mucho menos obvio para el lector que otros señalados anteriormente, ya que aquí el efecto inverosímil generado por la metalepsis se integra en la lógica narrativa del relato, convertido sutilmente en metáfora, con una naturalidad que predispone a aceptarlo sin sobresalto.

En el número 7 de la serie PMT / Bill Woolcott recorre junto a Sophie Bangs el sendero 32 del Árbol de la vida, el que une la sefirá de *Maljut* con *Yesod* y marca la frontera entre mundo material y territorio de la Imaginación. Según se adentran en ese camino, ambos personajes pasan a estar representados mediante fotografías en lugar de con dibujos y sus bocadillos de diálogo se vuelven semitransparentes.



FIG. 7. Páginas 13 y 21 del n.º 7 de *Promethea* (abril 2000).

De nuevo aquí hallamos una situación compleja que podría interpretarse o no como una metalepsis. Es cierto que el viraje hacia el realismo en la representación icónica tiene sin duda un carácter ontológico y transgresor. Pero puede leerse simplemente como una variación en el grado de mímesis asociado a la imagen; algo que pondría de manifiesto el proceso de producción del cómic aunque, aparentemente, no implicaría una interferencia entre niveles diferentes de su estructura narrativa. Sin embargo, a otra luz, en estas páginas se puede ver una metalepsis discursiva descendente. La mutación estilística que experimentan los personajes parece fruto de una injerencia directa y paradójica, ejecutada desde el mundo extraficcional por el dibujante del cómic. En esta ocasión, como en el ejemplo anterior, al utilizar el recurso como metáfora, para representar el tránsito meta-

físico de lo material a lo imaginario, y no de modo literal, se refuerza también la ilusión asociada al pacto ficcional.

En la primera página del número 23 encontramos un caso muy parecido al que acabamos de comentar. PMT / Sophie Bangs, ya iluminada, alcanza junto a PMT / Barbara Shelley la cumbre del Árbol de la vida, la sefirá de *Kéter*, donde reside el aspecto más puro de la divinidad, la fecunda nada que contiene todo, la unidad absoluta en la blancura. Para representar la creación *ex nihilo* Moore y Williams componen una página en la que desde una viñeta circular completamente blanca emanan el resto como ondas expansivas sobre las que van surgiendo bocetos cada vez más elaborados de los personajes.

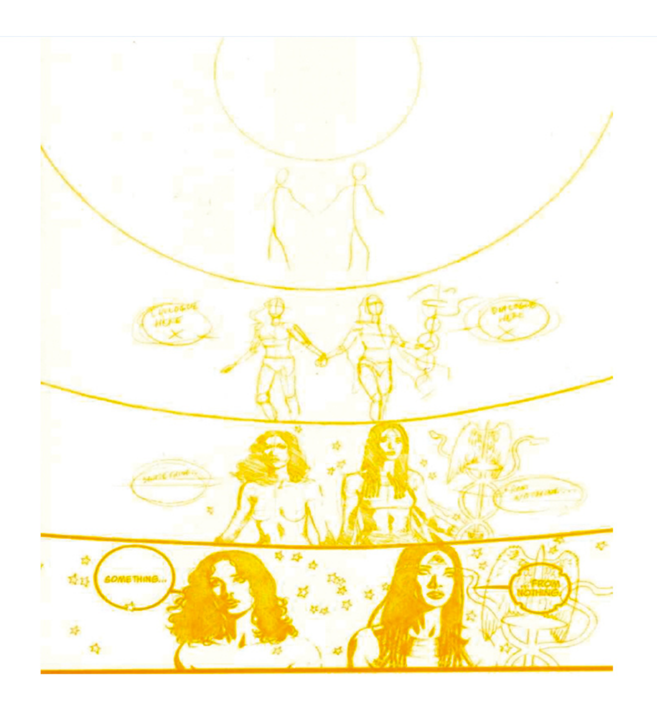


FIG. 8. Página 1 del n.º 23 de *Promethea* (diciembre 2002).

¿Podemos interpretar que esa representación del proceso de dibujo encierra una metalepsis? Sin duda se está explicitando el contexto de producción del cómic pero de nuevo es posible hacer una doble lectura del empleo de este recurso. Puede interpretarse como una elección del dibujante que no conlleva interferencia alguna en el plano de la acción, como una decisión estilística enfocada a representar de forma precisa la idea que desea trasmitir. O bien puede leerse como una metalepsis discursiva descendente, ya que esos bocetos pertenecen a una fase previa en la elaboración del dibujo definitivo, y convencionalmente no deberían llegar a reflejarse en la página terminada.

Francisco José Ortiz señala otro ejemplo en el que se emplean los bocetos de un modo similar en una página de los *99 ejercicios de estilo* de Matt Madden, la correspondiente al titulado "¿Cómo se hace?".[20] Nos enfrentamos aquí al mismo dilema, aunque quizá en este caso el conocimiento de la intención del autor, desvelada en el título del ejercicio, invitaría a decantarse desde un primer momento por la lectura metaléptica. Kukonnen refiere un caso adicional dentro del muestrario metaficticio desplegado por Grant Morrison en *Animal*

[20] Ortiz, F. J. "La Maduresa de l'autoconsciència. De Winsor McCay a Grant Morrison: variacions del metacòmic" en *Ítaca. Revista de Filología*. Alicante, Universidad de Alicante, 2013, p. 194.

Man: un alienígena utiliza sus poderes para deshacerse del supervillano inmortal Hamed Ali, consiguiendo "desdibujarle" por completo. En esta ocasión resulta menos incierta la identificación de una metalepsis discursiva ascendente gracias a que el personaje del extraterrestre asume sin tapujos la función reservada al dibujante en el plano extraficcional.

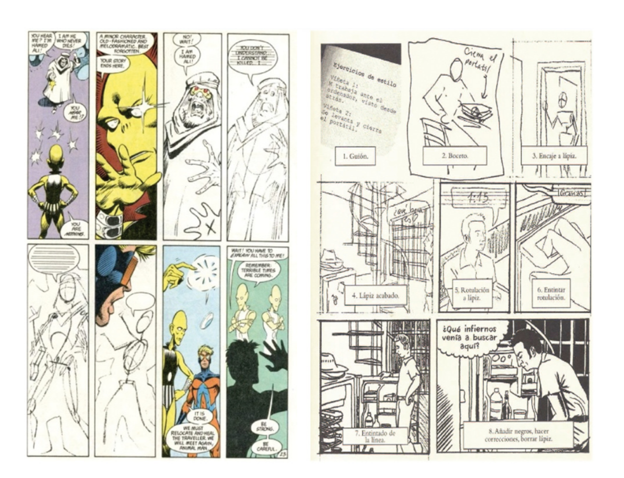


FIG. 9. Izquierda: página 23 del número 12 de *Animal Man* (junio 1989). Derecha: ejercicio de estilo n.º 10: "¿Cómo se hace?" de los *99 Ejercicios de estilo* de Matt Maden.

En ese mismo número 23 encontramos otra doble página en la que PMT / Sophie y PMT / Barbara se unen durante un instante a la divinidad, se fusionan con esa blancura absoluta de la que nace toda creación. De nuevo Moore y Williams emplean un recurso metaléptico para representar un motivo metafísico: las viñetas circulares que recorren los personajes se rasgan y van fundiendo a blanco hasta convertirse en su espacio negativo, en la calle que convencionalmente las separa.



FIG. 10. Página doble 8-9 del n.º 23 de *Promethea*.

Comparar este caso de fractura —o disolución— del marco de la viñeta con el que tenía lugar en *Animal Man* (FIG. 3) puede iluminar el fenómeno desde otro ángulo. Una vez más, observamos cómo su empleo obedece a una intención de significar más allá del propio recurso, de metaforizar algo difícilmente representable: la unión mística. De nuevo

aquí el uso de la metalepsis como metáfora integrada en la temática del relato enmascara en cierto modo su condición, hace difícil al lector apreciarla como tal. En cambio, cuando Animal Man atraviesa el marco de la viñeta está operando en el plano de la literalidad, la calle no significa nada ajeno a sí misma, y por eso produce en el lector un efecto de extrañamiento inmediato y más fácilmente identificable con lo metaléptico.

El empleo que se hace en *Promethea* de las metalepsis discursivas deja al descubierto dos dificultades críticas. La primera, implícita en la identificación de metalepsis descendentes porque, asociadas sobre todo a intervenciones de los autores que exponen las convenciones del proceso productivo de la historieta, pueden asimilarse con facilidad a meras elecciones estéticas. La segunda, porque asumiendo la perspectiva del receptor, el efecto de extrañamiento asociado a la metalepsis discursiva se suaviza al utilizarla como una metáfora más, integrada en el universo narrativo de la obra, trascendiendo su significado la literalidad del recurso.

Bricomagia: desintegrando la cuarta pared para cambiar el mundo. *Beta-testing* la metalepsis (a nivel ficcional).

El camino que nos ha traído hasta aquí muestra el empleo que Alan Moore y J. H. Williams hacen de la metalepsis discursiva como metáfora recurrente, eligiéndola como el recurso técnico más apto para la representación de una realidad compleja donde cohabitan superpuestos diversos estratos metafísicos. Esas metalepsis edifican el escenario donde tendrá lugar la magia, la tramoya que la hará posible. Pero los ingredientes principales para consumar el conjuro que desencadenará el apocalipsis son las metalepsis ficcionales.

El potencial mágico de la metalepsis extraficcional ascendente, su capacidad para intervenir en nuestra "realidad" al derribar la cuarta pared, es la premisa que sirve de norte geográfico a la imaginación de Alan Moore y orienta toda la serie hacia su apocalíptico final. El cómic actúa como grimorio autoejecutable, como una invocación que mediante su lectura atrae hacia nuestro plano existencial a Promethea, esa criatura que simboliza el poder creativo de la imaginación, que encarna a la Shejiná judía y a la Sophia gnóstica, y es capaz de desencadenar una iluminación global alterando la percepción de toda la humanidad. Dentro y fuera del cómic, ya lo adelantamos.

Para lograr su objetivo, esa metalepsis extraficcional ascendente que influya sobre nuestra realidad, Moore realiza una serie de ensayos preliminares a nivel intraficcional que preparan al lector para alcanzar ese momento climático y definitivo, su propia experiencia transformadora, su apocalipsis personal e intransferible. De ellos se sirve para presentar a su protagonista como personificación del recurso técnico: Promethea es una historia viva que mediante un acto de creación salta de su mundo ficcional al plano existencial inmediatamente superior; la definición misma de una metalepsis. Así sucede cuando Charlton Sennett escribe el poema épico *A Faerie Romance* o Margaret Taylor Case publica esa versión femenina de *Little Nemo in Slumberland* que titula *Little Margie in Misty Magic Land*; o los escritores que escriben bajo el seudónimo de Marto Neptura publican las novelas *pulp* protagonizadas por una Promethea que suma las virtudes de Tarzán, John Carter y Flash Gordon; cuando William Woolcott le otorga su propia cabecera en formato *comic book*, que continuará posteriormente Steven Shelley; o, finalmente, con los breves poemas improvisados, que escribe Sophie Bangs. Promethea adquiere su carnalidad en esos actos

creativos inevitablemente asociados al arquetipo de lo femenino, construidos como alternativas ficcionales con forma de mujer de personajes célebres procedentes de todos los ámbitos de la cultura popular.

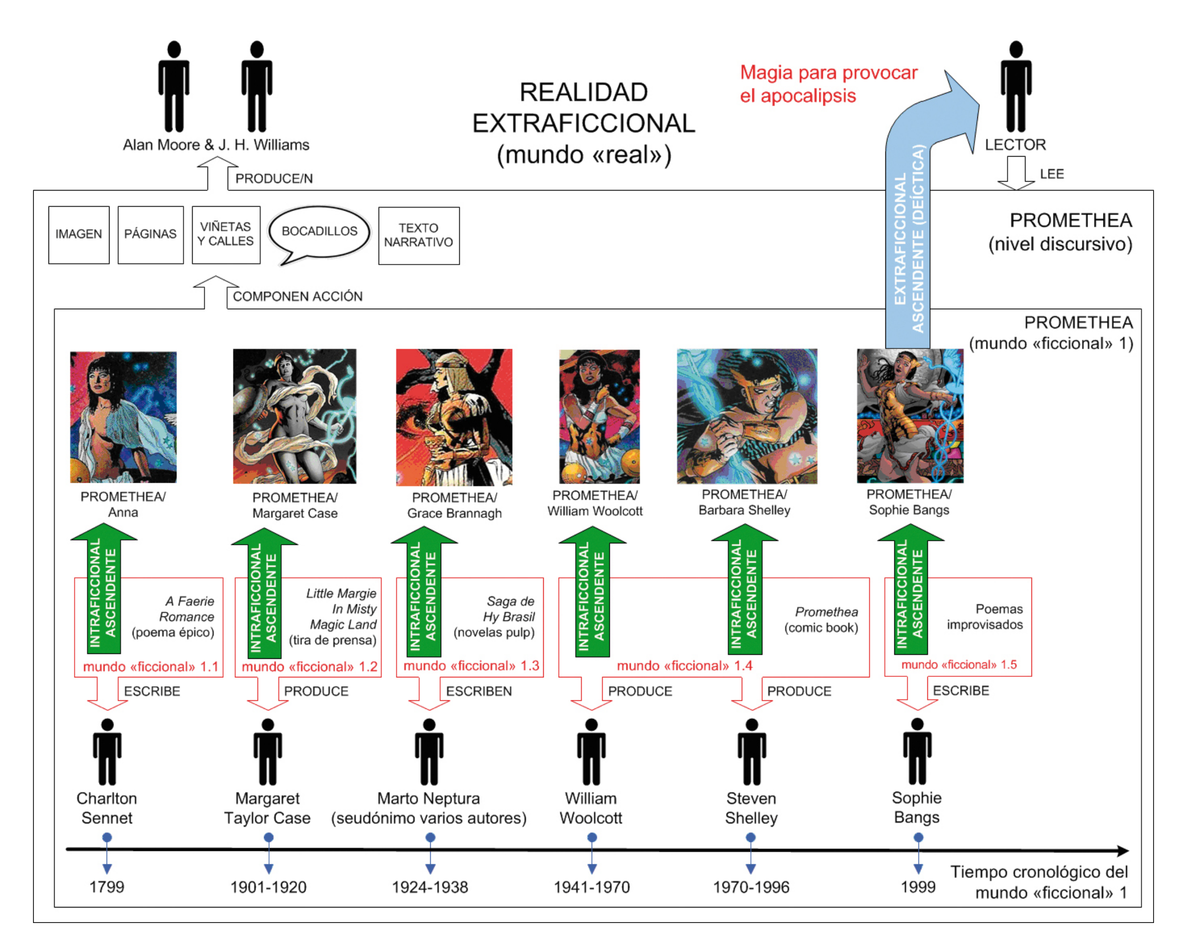


FIG. 11. Metalepsis intraficcionales para definir al personaje de Promethea.

El cómic avanza inexorable hacia la epifanía que iluminará al lector, la demolición imposible de la barrera que separa lo ficcional de lo extraficcional. Y como parte de los preparativos que requiere esa iniciación, Moore y Williams —del mismo modo que hacían con las metalepsis intraficcionales— introducen en varias ocasiones un mismo recurso, preludiando su despliegue definitivo. Antes de demoler por completo la cuarta pared calan y sondean repetidamente el espacio al otro lado del muro que separa ficción y realidad. Taladrando la viñeta a golpe deíctico, martilleando la página con las miradas de varios personajes, anticipando ese instante decisivo en que Promethea podrá ver y hablar a su lector.

Así, en el número 6 de la serie asistimos por primera vez al empleo de la metalepsis extraficcional ascendente cuando PMT / Grace Brannagh se gira hacia el lector para imprecarle por su adolescente afán voyeurístico. El sobresalto inicial queda superado al pasar la página y percatarnos de que su reprimenda está dirigida a Kenneth, el clarividente de los Cinco Magníficos, que observa el interior de la mente de Sophie mientras esta yace en la cama del hospital (FIG. 12).

Posteriormente, en su ascenso por el Árbol de las sefirot, PMT / Barbara Shelley y PMT / Sophie Bangs alcanzan la esfera de *Hod* y la atraviesan dejándose guiar por Hermes,



FIG. 12. Viñetas de la página 15 del n.º 6 de *Promethea* (marzo 2000).

dios del lenguaje. Tras afirmar la realidad ontológica de las ficciones, de la energía vital que alienta ciertos relatos, Hermes se gira para dirigir una mirada cómplice al lector. Con ese gesto subraya todo lo que acaba de decir, otorga una veracidad incontestable a sus palabras; porque esa deixis edifica simultáneamente los dos planos a los que hace referencia, ficción y realidad, al salir de uno y entrar en otro. Esa mirada los hace presentes, otorga veladamente a ambos un estatus existencial equivalente.



FIG. 13. Viñetas de las páginas 16-17 del n.º 15 de *Promethea* (agosto 2001).

Cerca de la cima de su ascenso, en la esfera de *Hojmá*, PMT / Sophie, iluminada y sabedora de su papel en la revelación apocalíptica, mira al lector cuando PMT / Barbara le pregunta si cree que el fin del mundo ha comenzado (FIG. 14). Y con esa mirada, con ese silencio expectante, le traslada indirectamente la pregunta, le hace llegar la interpelación obligándole a reflexionar: ¿he experimentado ya la iluminación gnóstica? La respuesta es: no todavía. Promethea aún no puede vernos y hablarnos.

Esas tres miradas van proporcionando mayor consistencia existencial al mundo ficticio que despliega el cómic, equiparan su estatuto ontológico con el afuera de la página, dotándole progresivamente de mayor espesor hasta que llegue a adquirir la carnalidad suficiente para que pueda desatarse el Apocalipsis. Llegado ese momento el velo debería caer y el lector se expondría a una vivencia similar a la experimentada por los personajes



FIG. 14. Viñetas de las páginas 20-21 del n.º 22 de *Promethea* (noviembre 2002).

dentro del cómic, a la gnosis, a su misma revelación apocalíptica puesta en abismo para extender su contagio.

Y esa apertura definitiva del sendero 32 tiene lugar en el apartamento donde viven Sophie Bangs y su madre, en el que están reunidos todos los protagonistas de la serie durante ese momento climático. Su inauguración al público explosiona con un acto de magia simpática, con un gesto simbólico en un microcosmos que tiene efectos a escala macrocósmica. Trish Bangs introduce un agitador en un vaso con hielo y reproduce involuntariamente el acto de unión entre todo lo masculino y femenino, entre la varita y el cáliz. Entonces la Inmateria estalla dentro del cómic, detona un nuevo Big Bang —Sophie Bangs— que propaga su onda expansiva multicolor irradiando su poder transformador a todo lo que alcanza. Para reproducir ese efecto Moore y Williams recurren a una técnica que habían utilizado previamente, en ese primer viaje que emprende Sophie por el sendero 32 del árbol sefirótico (FIG. 7) y que ahora recorrerá la humanidad al completo. Todo lo que toca ese flujo restaurador adquiere un estilo de dibujo próximo a lo pictórico que transmite al lector un mayor grado de realismo, un efecto mimético de mayor proximidad que el entintado y coloreado tradicionales.



FIG. 15. Viñeta de la página 22 del n.º 28 de *Promethea* (enero 2004).

Todo está preparado para que la Promethea iluminada disponga por fin de la intimidad necesaria y pueda ver al lector y dirigirse a él sentada junto al fuego del hogar, el lugar desde el que las historias nos han hablado siempre. Y para acortar todavía más la distancia de ese contacto metaléptico, Moore y Williams, además de lanzar a Promethea hacia

fuera, tiran del lector hacia dentro, le introducen en el cómic utilizando al personaje del Muñeco como vehículo en la doble página que se muestra a continuación.



FIG. 16. Páginas 6-7 del n.º 30 de *Promethea* (julio 2004).

El apocalipsis no solo suprime la percepción lineal del tiempo, otra de sus consecuencias es la disolución de la identidad personal, la fusión de todas las consciencias individuales en una colectiva. En ella se reúnen las de todos los personajes del cómic y en esa totalidad se hace también espacio para que entre la del lector. Varias de las viñetas que componen esta doble página asumen la perspectiva del Muñeco, incorporando la visión de sus propias manos. Pero esas manos pertenecen a dos dueños diferentes, son simultáneamente las del Muñeco y las del lector. Esa ambigüedad, ese temblor ontológico, se subraya con su aparición en ocasiones cubiertas con guantes —Muñeco— y en otras desnudas —lector—. Y la incertidumbre identitaria, el parpadeo entre lector y personaje, se traslada también a los diálogos: "Estas no son mis manos. ¿O sí lo son?" ¿Son las manos del lector o las del muñeco? ¿Quién está hablando? ¿A quién pertenece esa visión subjetiva, al personaje o al lector? En la única viñeta donde se ve claramente el rostro del Muñeco sus palabras dispersan cualquier tipo de duda: "Creía que era alguien que estaba leyendo un cómic, o… no, era alguien dentro de ese cómic". La respuesta de Promethea descifra el dilema: "Eres todo el mundo. Así es cómo funcionan las historias". La dificultad que conlleva incorporar a la ficción entidades procedentes del plano extraficcional se solventa así gracias a una intervención conjunta de elementos significativos: el motivo temático de la fusión en una consciencia única, el juego con la visión subjetiva de un personaje que se asimila de forma natural a la del lector, el énfasis con el juego de aparición y desaparición de los guantes y las dudas existenciales reflejadas en los diálogos del Muñeco. De este modo se ejecuta ante nuestros ojos algo difícil de presenciar: la metalepsis extraficcional descendente de un lector.

En páginas sucesivas Promethea le sigue mirando desde el otro lado de la página, dirigiéndose directamente a él, incorporado plenamente a esa conversación global en la que participa toda la humanidad dentro del cómic. Las metalepsis se multiplican y comienza su escalada hacia el clímax. El pasadizo que se abre entre ficción y realidad se ensancha todavía un poco más cuando a través de él pasan los autores del cómic en otra página que, viñeta a viñeta, reúne un catálogo de metalepsis.

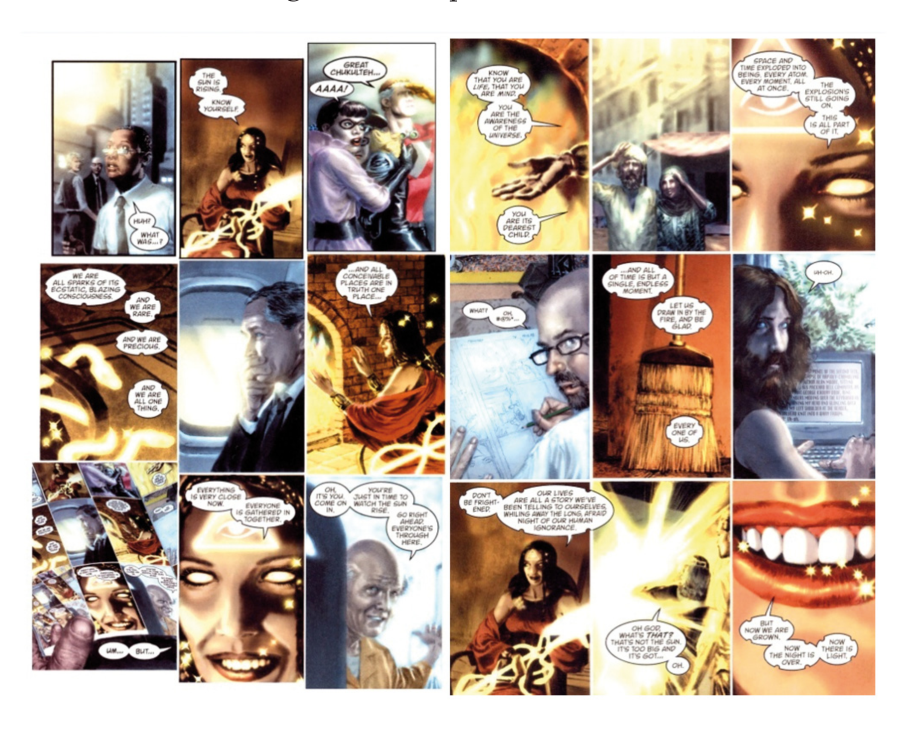


FIG. 17. Páginas 22-23 del n.º 30 de *Promethea* (julio 2004).

El dibujante, J. H. Williams, mientras se dibuja a sí mismo se gira para mirar más allá de la misma página que el lector lee en ese momento. Alan Moore, se da también la vuelta mientras se guioniza a sí mismo en la viñeta que el lector está leyendo. En ambos casos tiene lugar una conjunción de recursos que eleva al cubo la naturaleza paradójica de lo metaléptico al combinar:

1. Una puesta en abismo —el dibujante se dibuja en el momento de hacerlo, componiendo una puesta en abismo pura;[21] el guionista se escribe del mismo modo— que construye una metalepsis discursiva de dirección indefinible —¿desde dónde se dibuja y se guioniza? ¿desde la acción o desde el nivel extraficcional?—.

2. Con una metalepsis extraficcional que es al mismo tiempo descendente —una representación figural de los autores se introduce en el nivel de la acción— y ascendente —esos autores ficticios miran al lector en el afuera de la página—.

Y dentro ya del cómic los autores, la convulsión arrastra con ellos de nuevo al lector. Hacia una viñeta donde se muestra la misma visión subjetiva empleada previamente pero sin

[21] Dorrit Cohn afirma que una puesta en abismo pura, aquella en las que un motivo aparece proyectado dentro de sí mismo en una sucesión de repeticiones infinitas, solo puede tener lugar dentro de una imagen. En la literatura este tipo de puestas en abismo pueden sugerirse mediante descripciones debido a la linealidad que impone su forma, que las condenaría a convertirse en un sumario autosimilar repetido a velocidad creciente (Cohn, D. *Op. cit.* p. 109).

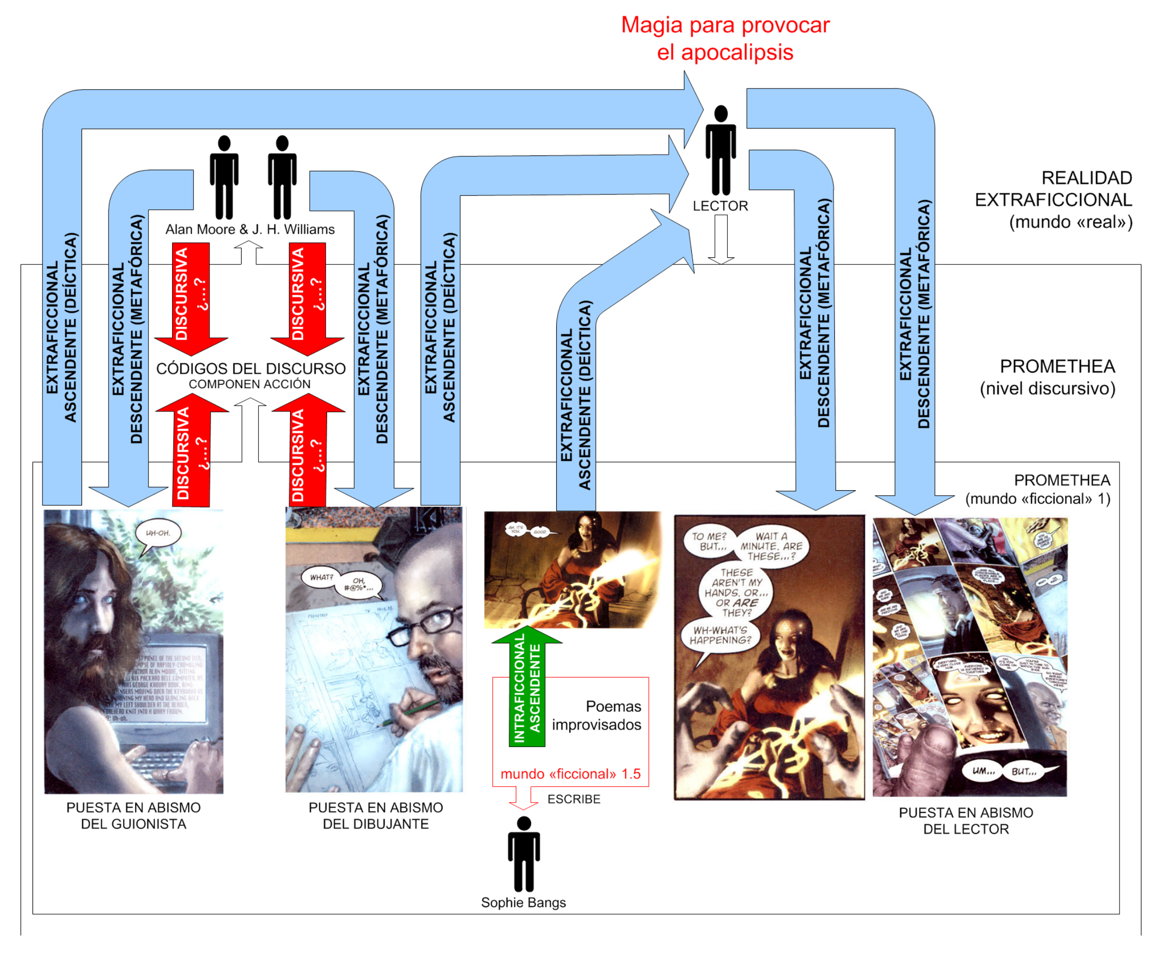


FIG. 18. Esquema de metalepsis en las páginas del n.º 30 de *Promethea* (julio 2004).

dejar lugar a dudas sobre su poseedor: la mano que aparece en ella sujeta el número 30 de *Promethea* abierto por esa misma doble página, edificando otra puesta en abismo pura. Con esa sucesión de bucles circulares se amplifica exponencialmente el temblor metaficcional. Esa cadena de tornados ontológicos colapsan realidad y ficción en un mismo espacio-tiempo donde su diferenciación se hace confusa. Gracias a las puestas en abismo se suprime el tiempo y se impone el ahora: el cómic se produce en el mismo instante en que se lee que es ese mismo momento en que Promethea desencadena la revelación gnóstica que anula la percepción temporal. La cuarta pared, golpeada simultáneamente desde su interior y su exterior, cae irremisiblemente derribada.[22]

Podría parecer que con esa última conversación, que ocupa gran parte del número 31 de la serie, se consuma definitivamente el Apocalipsis y la gnosis del lector; pero no es así.

[1] Es obligatorio notar que el hechizo para cambiar el mundo que invocan Moore y Williams tiene un destinatario explícito, habitante del mundo real, que aparece también introducido en esas páginas del número 30: George W. Bush Jr., presidente de los Estados Unidos durante la publicación de la serie. La sombra del 11-S y lo sucedido posteriormente, en esos primeros años del siglo xxi, se siente con fuerza en la resolución del cómic. Se podría proyectar una ficción paralela, una ucronía donde Bush leyera *Promethea* y, al sentirla dirigirse directamente a él, experimentara la iluminación gnóstica con la reverberación a nivel global que un suceso semejante provocaría. La intención de Alan Moore, al ubicarlo en el epicentro del apocalipsis, parece orientada en esa dirección. No es irrazonable, si se pretende cambiar el mundo, lanzar tu mejor hechizo contra el más poderoso líder mundial. Tampoco resulta inverosímil imaginar a Bush leyendo cómics para adolescentes.

Para completar el conjuro Moore y Williams proponen que sea él mismo quien ejecute unos últimos pases mágicos, le invitan a celebrar su propio ritual de magia simpática. Algo similar a esa introducción de un agitador en un vaso que simboliza la eterna unión creadora de lo masculino y femenino y detona el fin del mundo en el cómic. Una vez completada la ceremonia podrá ver más allá de las páginas el rostro de Promethea. Con ese definitivo gesto metaléptico quedará asegurada la efectividad de la invocación. Todo aquel que desee alcanzar la iluminación y ascender por la ruta 32 hacia el plano inmaterial ha de completar estas instrucciones.

1. Adquirir el último número de la edición americana de *Promethea*: el 32, no podía ser otro. Si está firmado por Alan Moore y J.H.Williams y su condición es *Mint* o *Near Mint* el potencial simbólico / mágico del acto resumido en el paso 2 cobra todavía más sentido.

2. Quitarle con cuidado las grapas y desencuadernar sus páginas.

3. Extenderlas sobre una superficie amplia y lisa de varios metros cuadrados. Suponerlas un puzzle, un misterio a dilucidar, un camino que recorrer.

4. Buscar la continuidad entre unas y otras y restituir el roce de esas páginas. Completar su unión y retroceder un par de pasos.

5. Si no es posible seguir las indicaciones 1 a 4, observar durante unos minutos las siguientes imágenes que muestran el resultado del proceso.

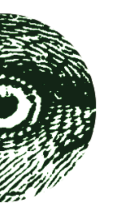


FIG. 19. El rostro de Promethea que revelan las páginas del último número de la serie.

Coda: Por un arte performativo.

La magia no está reñida con el compromiso social; el arte y la intención de mejorar el mundo no son incompatibles. En esa frase encontramos un paralelismo sobre el que Alan Moore hace girar su poética: arte es sinónimo de magia, el artista comparte la inquietud del mago; pretende intervenir sobre el mundo real, provocar reacciones, cambios, alteraciones en el plano de la existencia donde convive con sus receptores.

En *Promethea* Moore y Williams nos muestran el absoluto dominio de la técnica que precisa un conjuro a gran escala. Utilizando la metalepsis discursiva como figura recurrente y dotándola de un contenido metafórico que la hace imperceptible al lector consiguen representar en un cómic la compleja topología existencial del sistema cabalístico. Jugando con las metalepsis ficcionales superponen ficción y realidad para lograr una comunión con Promethea que amplifica el impacto de sus palabras, de esa interpelación directa que lanza al lector en los últimos números de la serie. Su lectura crítica produce cierto aturdimiento según se va presenciando el despliegue de innumerables recursos en una atroz exhibición del potencial semiótico que subyace en la historieta como medio. La capacidad para expandirse hacia su afuera, para atravesar la cuarta pared, que demuestra el cómic hace palidecer a ese "querido lector" que empleaban los novelistas del siglo xviii o a ese narrador en segunda persona, a ese "tú" presente en algunas obras modernas y posmodernas. Supone algo mucho más transgresor, tremendamente más inquietante y mucho más íntimo que el plural de modestia, ese "nosotros" que hemos empleado en este texto y supuestamente nos contiene a ti y a mí.



La lucha contra la inefabilidad: el caso de Art Spiegelman

Raquel Crisóstomo Gálvez

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Universitat Internacional de Catalunya

Raquel Crisóstomo Gálvez es doctora en Humanidades por la Universitat Pompeu Fabra. Es profesora en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Internacional de Catalunya desde 2010 y jefa de los estudios de Periodismo desde 2012. Sus principales líneas de investigación son la narrativa secuencial, la narrativa visual y la serialidad televisiva.

Resumen

Art Spiegelman lleva toda su vida artística luchando con como expresar lo inexpresable. El *Horresco Referens,* el horror a la referencia es uno de los ejes narrativos de su obra gráfica. En el caso de *Maus* (1986), el autor se enfrentó a muchos dilemas representativos: en cuanto a la capacidad explicativa del trauma paterno; los problemas que conlleva la autobiografía; pero sobre todo, la problematica de la representabilidad de la magnitud del Holocausto, tratada por primera vez en este cómic.

Abstract

Art Spiegelman has spent his entire artistic life struggling with how to express the inexpressible. The *horresco referens*, the horror of reference is one of the main narrative of his graphic work. In the case of *Maus* (1986), the author faced many representative dilemmas: how to deal with the explanatory power of parental trauma, the problems with the autobiography, but above all, the problem of representability of the magnitude of the Holocaust, first addressed in this comic.

Introducción

Art Spiegelman lleva toda su vida artística luchando con como expresar lo inexpresable. El *Horresco Referens,* el horror a la referencia es uno de los ejes narrativos de su obra gráfica. En el caso de *Maus* (1986), el autor se enfrentó a muchos dilemas representativos: en cuanto a la capacidad explicativa del trauma paterno; los problemas que conlleva la autobiografía; pero sobre todo, la problemática de la representabilidad de la magnitud del Holocausto, tratada por primera vez en este cómic.

Pero la historia quiso que Spiegelman no dejara nunca de lado esa inquietud representativa que le es inherente: el *cartoonist* vivió en primera persona la tragedia del 11/S y en *In the Shadow of No Towers* (2003) lidiaba otra vez con nuevos y viejos traumas particulares y con su plasmación, que ya habían nacido en 1972 con el cómic sobre el suicidio de su madre *Prisoner on the Hell Planet.* Spiegelman llegaría a decir que "el desastre es su musa".[1]

Maus es un documento sobre la *Shoah*, la crónica de un hijo que aspira a comprender a un padre traumatizado: un viaje interior que trata de unir presente y pasado, la exploración de unas circunstancias trágicas, una reflexión sobre aquellos que sobrevivieron y aquellos que murieron ("los hundidos y los salvados", como diría Primo Levi) y un intento de superar el abismo generacional provocado por la edad y el dolor del superviviente. Así pues, el objetivo de este artículo es ver como a través de las citadas obras el autor se enfrenta a este tipo de representación en un arte tan complejo y rico como es el cómic, que imbrica grafismo y textualidad; así como también observar cómo evolucionan las respuestas que Spiegelman halla a lo largo de su trayectoria creadora.

Maus, la expresión del trauma.

Spiegelman plantea la historia de *Maus* como una fábula, como una narrativa que en su lectura más básica es un diálogo entre animales parlantes, concretamente entre dos ratones, un padre y un hijo, que hablan sobre las vicisitudes vividas por el padre a manos de los gatos perseguidores (nazis). Lo que hace claramente Art Spiegelman es recoger la tradición fabulística que comienza con Esopo; pasando por Jean de La Fontaine (1621-1695); el último cuento publicado por Franz Kafka, *Josephine, die Sängerin, oder Das Volk der Mäuse* (1924); o el *Animal Farm* de George Orwell (1945). El autor traslada los elementos esenciales de esta tradición, de estos precedentes de estos animales que hablan, a través de la incorporación de testimonios reales a su narrativa. El objetivo primero es que el lector se pueda alejar suficientemente de la experiencia del horror que representa siempre la historia de un superviviente del Holocausto, y así, acercarla a través del distanciamiento. Pero este recurso, a pesar de ayudar a tomar distancia, acaba por convertirse en algo más sofisticado. Como dice Andreas Huyssen:

> The use of mice and cats is thus not simply an avantgardist distancing device in order to give the reader a fresh, critical, perhaps even 'transgressive' view of the Holocaust intended to attack the various pieties and official memorializations that have covered it discursively.[2]

---

[1] "'After all, disaster is my muse'. Art Spiegelman's In the shadow of no towers". Annual Conference of the German Association of American Studies, Goettingen. University of Goettingen. Junio de 2006.

[2] Huyssen, A. "Of Mice and Mimesis: Reading Spiegelman with Adorno", *New German Critique*, n.º 81 (2000), pp. 65-82.

El problema narrativo apunta aquí al uso de la oralidad en esta obra, y a su importancia. Como muy bien comenta Michael E. Staub, esta obra, en tanto que cuento, también es narrativa oral ya que Art trabaja desde un primer momento con las cintas que grabó con su padre:

> Maus needs to be understood not only as a comic book, but also as an oral narrative, one that struggles to represent, in pictures and writing, spoken memories. As such, it is part of a larger tradition in twentieth century minority and ethnic literature: narratives that rely on the immediacy and authority of oral encounters with members of persecuted and oppressed groups in order to counter "official versions" of history that marginalize or even deny these groups' experiences and perspectives.[3]

La autoridad que despierta la oralidad tiene resonancias y funciones diferentes en cada grupo étnico, pero al final todas las narrativas orales elaboran diferentes opciones estratégicas para representar el recuerdo. A pesar de su condición inusual de novela gráfica, *Maus* es notablemente tradicional en sus estrategias documentales en cuanto a su narrativa oral. Este componente es común a diversos relatos de segunda generación, de hijos de supervivientes del Holocausto, o de experiencias de guerra, como atestigua Paula S. Fass:

> Now, I have come to reclaim this other history, the history that my parents gave me in the form of memory. I am convinced that this memory is essential so that the experience of the Holocaust can be fully known and documented. Only memory can make the astounding magnitude of Holocaust destruction into real history; only memory can prevent its reduction to the incantation of a bewildering number whose dimensions are just too huge to be humanly meaningful. I hope the following demonstrates that even the memoir of a single family can reveal the richness and diversity of the people erased by the Holocaust.[4]

No solo Vladek elimina sus demonios a través del arte, sino también el propio Art Spiegelman, quien refiriéndose a sí mismo, explica en el prólogo de la edición española de su obra *Breakdowns* que:

> Aunque las páginas creadas a duras penas que ese engreído reunió en *Breakdowns –refiriéndose a sí mismo*- se contaban entre los primeros mapas que llevaron a los cómics a ser aceptados en las librerías, bibliotecas, museos y universidades de la actualidad, él no estaba realizando un intento consciente por lograr la respetabilidad cultural. Una vez que los dibujantes *underground* dieron rienda suelta a sus demonios en el medio alegremente vernáculo de los cómics, pudo fijarse en la gramática de esa lengua vernácula y centrarse en sus propios demonios personales. Arte culto y popular. Palabras y dibujos. Forma y contenido. Puede que parezca árido y académico, pero -¡caray!- para mí entonces era cuestión de vida o muerte.[5]

---

3 Staub, E. "The Shoah Goes on and on: Remembrance and Representation in Art Spiegelman's Maus". *MELUS,* n.º 20 (1995), pp. 33-46.

4 Fass, P. *Inheriting Holocaust. A Second-Generetion Memoir.* New Brunswick, Rutgers University Press, 2009, p. 4.

5 Spiegelman, A. *Breakdowns,* Barcelona, Mondadori, 2008.

Maus responde pues a la necesidad de comunicación de su trauma y de como encontró en el cómic una "gramática de esa lengua vernácula", para vehicular los propios demonios y el llamado *Horresco referens.* Este *topos* latino significa literalmente *horror a la referencia* y describe la imposibilidad de narración ante la percepción del horror, de aquello inefable que rodea esta circunstancia. Se trata de un lugar común bien definido porque la representación de lo horrible siempre ha sido un problema en todas las preceptivas y durante todas las épocas. Como el filósofo francés postmodernista Jean-François Lyotard observaba, el Holocausto especialmente es un ejemplo de este lugar común ya que representa un límite para la posibilidad de representación testimonial:

> To have really seen with his own eyes' a gas chamber would be the condition which gives one the authority to say that it exists and to persuade the unbeliever. Yet it is still necessary to prove that the gas chamber was killing at the moment it was seen. The only acceptable proof that it was killing is that one died from it. But if one died from it one cannot testify that it is because of the gas chamber. [6]

Observamos como Vladek Spiegelman da testimonio a través de la obra de su hijo, que le ayuda a cerrar antiguas heridas y a expresar la angustia de la supervivencia, ya que hasta entonces ha estado inmerso en un proceso de negación, bien ilustrado por la quema de los diarios de Anya.[7] Vladek pasa por el proceso catárquico que evoluciona desde la incapacidad para hablar, después de años de aparente olvido, a la verbalización a través del arte (en este caso, escribiendo / dibujando a través de la mano de su hijo Art). De hecho, "Maus is very much about the inability of art (or Art) to confront fully or represent metaphorically a monstrous past".[8] Spiegelman declara que, a pesar de no tener la pretensión de legitimar el arte en el que se mueve, su obra resultó pionera y un precedente para el mundo del cómic moderno. Lo que nos interesa aquí son las palabras que utiliza en relación al lenguaje y a propósito de *Maus*: la necesidad de comunicación de su trauma y de como encontró en el cómic una "gramática de esa lengua vernácula",[9] para vehicular sus propios demonios.

In the Shadow of No Towers, como *Maus,* también es una historia de supervivencia familiar. De hecho, el mismo autor establece una continuidad biográfica en *No towers*, cuando hace referencia al olor característico del aire en el 11-S, en comparación al de las chimeneas de los campos: "I remember my father trying to describe what the smoke in Auschwitz smelled like […] The closest he got was telling to me it was...'indescribable' […] That's exactly what the air in Lower Manhattan smelled like after Sept. 11!" [10] Las memorias de Spiegelman, las del recuerdo ajeno, se han convertido también en propias, tal com explica Paula S. Fass:

> Although many of their memories became mine, it was always clear to me that the loss they had experienced would never be mine. Because I had not suffered, I imagined that the memo-

[6] Lyotard, J. "The Different, The Referent, and the Proper Name", en *Diacritics,* n.º 14 (1984), p. 4.

[7] "Después de la muerte de Anja tuve que ordenarlo todo. Esos papeles contenían demasiados recuerdos, por ello los quemé […]." Spiegelman, A. *Maus: My Father Bleeds History Pt. 1: A Survivor's Tale.* Nueva York, Penguin Books, 1989, p. 159.

[8] Staub, M. *Op. cit.,* pp. 33-46.

[9] Spiegelman, A., *Breakdowns,* Barcelona, Mondadori, 2009.

[10] Disponible *on line* en http://bezalel.secured.co.il/8/moller15.files/image002.jpg [Consulta: 3 de agosto de 2010].

> ries themselves were not really mine or rather that I had no claim to them because my memories lacked the pain that was theirs. If I had not suffered, then I had no authentic memories. It has taken me many years to recognize that not only are the memories mine but that some of the pain is mine as well.[11]

Al fin y al cabo Spiegelman es un creador experiencial, que materializa los traumas en sus obras:

> The rubble of the World Trade Center was a historical "gift" that fell into his lap —almost literally, since he lives in Lower Manhattan— a trauma finally his own, in wich historical catastrophe is both personal and family history, as it was in *Maus*.[12]

Como vemos, ante del horror vivido, se intuye un camino: el arte, que se convierte en mágico, es un espejo transfigurador que salva, cuyo resultado es lo sublime; y la escritura se convierte en algo catárquico:

> The act of telling, too, is complicated in postmodernist fashion both by Art/Artie's freqüent portrayal of the act (and difficulty) of creating the project of *Maus* (e.g. he draws himself at his drafting board, surrounded by mouse corpses that simultaneously represent the carnage of the Holocaust and his own guilty role as the maker and destroyer of the characters in his own work).[13]

El profesor de literatura comparada judía de la Hebrew University of Jerusalem, Sidra DeKoven Ezrahí, se refiere a la escritura después de la *Shoah:* "Precisely when it is most confined to the unimaginable facts of violence and horror, the creative literature that has developed is the least consistent with traditional moral and artistic conventions."[14]

La gestión de la memoria ajena.

Para Art Spiegelman, la creación de *Maus* le ayuda a ser consciente del horror vivido por sus padres, que a pesar de ser ajeno, se convierte en una experiencia propia por el hecho de formar parte de la siguiente generación a los supervivientes directos y por todas las repercusiones que esto ha comportado en su vida.

La historia que nos ocupa ilustra la problemática de la autobiografía, un género con un papel clave en el mantenimiento de la memoria. El historiador Wilhelm Dilthey (1833-1911) remarcaba la importancia del género autobiográfico para entender la historia; y el filósofo Georges Gusdorf (1912-2000) defendía que el proceso de escritura era muy importante: la autobiografía reune pasado y presente, y comporta sobre todo el esfuerzo

---

11 Fass, P *Op. cit.*, p. 3.

12 Orban, K. "Trauma and visualiy: Art Spiegelman's Maus and In the Shadow of No Towers" *Representations*, 2007.

13 Geis, D. (ed.). *Considering Maus, Approaches to Art Spiegelman's "Survivor's Tale" of the Holocaust,* Tuscaloosa, University of Alabama Press, 2003, p. 2.

14 Geis, D. (ed.). *Op. cit.*, p. 3.

de asumir el pasado para explicar el presente. Tanto el teórico Tzvetan Todorov (1939-); como el intelectual francés (hijo de un judío polaco deportado a Auschwitz) Alain Finkielkraut (1949-), escribieron que toda sociedad tiene un deber hacia su pasado, el deber de conservar la memoria de las anteriores generaciones.

Todorov utiliza el término *Yiddishkeit* en *El hombre desplazado* para referirse al conjunto de ideas, idiosincracias y sentimientos globales que acompañan a la comunidad judía alrededor del mundo. Se refiere al hecho de sentirse judío, independientemente del judaismo como a religión, tal como explica minuciosamente el experto en estudios judíos Jacob Neusner:

> Not all Jews are religious at all. Some do not believe in God. They define themselves as an ethnic group or nationality deriving from a common history and secular culture or, in the State of Israel, as a nationality – but not as a religious community sharing a way of life and a worldview. Their atheism does not change their status as part of the Jewish people viewed as a secular, social entity, a "people," an ethnic group, a nationality, even as a nation-state.[15]

Este sentimiento de identidad judía es una manera de seguir considerándose judíos en el mundo moderno a partir de finales del siglo xix, a la vez que se es incrédulo, agnóstico, humanista, laico o ateo. Y este es otro de los grandes temas que se apuntan en *Maus:*

> *Maus* is, above all, the story of Spiegelman's reentry or reconversion to Judaism. Although having become a bar mitzvah, Spiegelman told one interviewer that during his mid-teens "I often thought life would be a lot easier if I were not Jewish." Yet, later he found himself unable to resist reading all he could about the Holocaust, even travelling to Auschwitz, the capacity to be addressed by the *Shoah*, rather than any Traditional ritual, served as Spiegelman's Jewish catalyst. This phenomenon is common in novels and short stories which view Judaism in terms of a secular value system.[16]

Por *judeidad* entendemos, pues, no sólo las ideas concebidas en el judaismo, sinó también la circunstancia del hombre judío de carne y huesos, las formas de asumir su pertenencia al judaismo. Esta condición queda reflejada en la obra de Spiegelman como un sentimiento de pérdida de esta emoción conjunta: a causa del Holocausto, de tratarse de una persona de familia judía criada en Nueva York fuera de una comundad judía, con otros referentes culturales; y sobre todo con el sentimiento de culpa como judío de la segunda generación superviviente a la *Shoah*, perteneciente a la generación del recuerdo ajeno. Por eso "a pivotal subject of *My Father Bleeds History* is Art's effort to recover a lost book, his mother's diary about her time in the camps; the search for this missing narrative becomes a working metaphor for the ultimate unrecoverability of all Holocaust experiences."[17]

La memoria se plantea pues como el único lugar de acceso al descubrimiento de sí mismo, al descubrimiento del otro que hay en él, de aquel judío real anhelado en que quiere convertirse, y la escritura y la lectura como únicos medios tangibles para acceder a un pasado no conocido: "conocerla, [*la judeidad*] frecuentarla en los libros (*únicos lugares donde*

[15] Neusner, J. *Judaism: the Basics*. New York, Routledge, 2006, p. 5.

[16] Berger, A. "Bearing Witness: Second Generation Literature of the Shoah", *Modern Judaism* 10.1 (1990), pp. 43-63.

[17] Staub, M. *Op. cit.,* pp. 33-46.

sigue manifestándose), es tomar medida de mi extrañeza".[18] Y hablamos de un "pasado no conocido" porque en la generación a la que pertenece el autor esta *judeidad* ya se ha perdido, y solo queda una apariencia que denuncia con constancia la *Shoah*, que presume de ser ostensiblemente judía, y que no obstante, su existencia precisamente se basa en la recuperación de esta *judeidad* desconocida, verídica pero incompleta, sin esencia, tan solo testimonio de los acontecimientos históricos, y no el alma de los pueblos:

> Así que el pueblo judío ha muerto dos veces: muerto asesinado y muerto de olvido. En nuestra memoria colectiva (*que no la individual*) sólo hay espacio para las personas que se nos parecen, o para las piezas de museo y las curiosidades de feria [...] Así es, pues, el culto oficial de los muertos: una falsificación. Se nos describe con un torrente de lágrimas el asesinato de un pueblo senil, mientras que lo que los nazis mataron era una cultura viva, multiforme y creativa. No cabe duda de que la pura y simple indiferencia sería menos perniciosa que esa forma de conmiseración.[19]

El segundo problema que se deriva del recuerdo es el riesgo de mitificación. En la actualidad los recuerdos se han transmutado en imágenes.[20] Peor todavía, son imágenes reiterativas que nos quedan en la retina después del bombardeo diario que padecemos y de las que tenemos constancia en fotografía, y que muchas veces acaban colgades en una galería de arte, quizás un lugar no demasiado propicio para el recuerdo, sino para el arte; y otras convertidas prácticamente en imagen de reverencia casi religiosa. Esta *artistificación* es peligrosa porque en muchas ocasiones desposee a la fotografía de su calidad de recuerdo, sin permitirse el aprenendizaje que da la reflexión sobre el objeto. Este peligro de enaltecimiento de la obra de arte es parte del remordimiento y la carga emocional que arrastra Art Spiegelman después de la publicación de su obra. Como vemos en una entrevista realizada entonces, el autor tenía problemas para responder a la pregunta de si estaba satisfecho con *Maus:*

> Es como si me preguntara si me gusta mi nariz... Se trata de mi vida, es la historia de mi vida. Es muy difícil trabajar en *Maus* y va bastante despacio; a veces tengo que tomarme unas vacaciones. Es importante que no resulte melodramática. Los dibujos están al servicio de la historia.[21]

El proceso de distanciamiento de la obra se hace más difícil cuando es su propia vida, tal como se ha visto en capítulos anteriores, y a esto se le debe añadir que no es sólo la vida y traumas del autor los que se exponen públicamente, sino también los paternos, y los de los supervivientes y víctimas de la *Shoah* en general. Por lo tanto para Art Spiegelman representa un riesgo muy alto del éxito de esta obra de arte, tal como explicita mediante un ejemplo Deborah R. Geis:

> Inevitably, the amazing success of *Maus* tooks it toll on Spiegelman, and he even satirizes the resulting frenzy in *Maus II* when he shows Artie, swarmed by marketers, agents and interwievers, reduced to crying infant as he is besieged by offers [...] In a 1996 cartoon entitled "Mein

[18] Finkielkraut, A. *Op. cit.*, p. 48.

[19] Finkielkraut, A. *Op. cit.*, pp. 50-51.

[20] "El problema no es que la gente recuerde por medio de fotografías, sino que sólo recuerda las fotografías. El recordatorio por este medio eclipsa otras formas de entendimiento y de recuerdo". Sontag. *Op. cit.*, p. 103.

[21] Disponible *on line* en http://www.imaginaria.com.ar/02/5/caceres2.htm [Consulta el 5 de mayo de 2011].

> Kampf" that was published in the Sunday New York Times Magazine, he draws himself being chased by a giant mouse and says, "I still prowl the murky caverns of my memory, but now I feel like there's a 5000 pound mouse breathing down my neck!.[22]

Spiegelman siente la culpa que caracteriza a la generación siguiente a los supervivientes, inevitablemente ligada a la memoria, y la verbaliza cuando le confiesa a su mujer, Françoise Mouly, que "de algún modo deseaba haber estado en Auschwitz con mis padres, para saber lo que habían vivido [...] sentía culpa por haber tenido una vida más fácil que la de ellos". Ellen S. Fine, especialista en la recepción que han hecho del Holocausto los escritores judíos hijos de superviventes, escribe sobre Spiegelman:

> That those who attempt to reconstruct their family's memories, as Spiegelman tries to do in his narrative, are often plagued by guilt and concerns about a right to use the Holocaust as a subject. They are haunted by the world that has vanished; a large gap exists in their history, and they desire to bridge this gap. However, they feel frustrated by the impotence of incomprehension; the past eludes and excludes them.[23]

Esta segunda generación crea un deber de militancia de la memoria de los que sufrieron los campos, sienten que tienen una responsabilidad hacias ellos:

> As we see in *Maus,* when these narratives are retold and mediated by the second-generation tellers whose own testimony is caught up in both the "responsibility" they feel in telling these stories and their own inability to do so. [...] Second-generation Holocaust writers have frequently shown the problematics of representation within their work as part of what they also see as an ethical response to the past [...] Indeed, one striking characteristic of second-generation/postmoden Holocaust literature is its resistance to catharsis. [...] This is why the mode of traditional tragedy ill suits literature of the Holocaust: the victims (as we see clearly in the case of Vladek) did not "choose" their suffering, nor were they ennobled by it.[24]

Esta generación de posguerra, después de todo, no puede físicamente rememorar el Holocausto como realmente tuvo lugar, porque no lo vivieron. Todo lo que recuerdan, todo lo que saben, es lo que las víctimas han escrito en sus diarios, lo que los supervivientes recordaban en sus memorias. No retenían sucesos actuales, pero sí las incontables novelas, historias y poemas sobre la Shoah que habían leído u oído durante años. Nacidos después del Holocausto, en la época de su memoria, esta generación raramente intenta representar los hechos fuera de las formas a través de las que ellos han recibido la experiencia. En vez de retratar los hechos del Holocausto, escriben, dibujan y hablan sobre su transmisión en libros, películas, fotografías e historias de sus padres. En vez de intentar recordar los hechos, sobre todo reclaman su relación con la memoria de los hechos. "What happens to the memory of history when it ceases to be testimony?", se preguntaba Alice Kaplan.[25] El experto en estudios judaicos James E.Young quiere responder a esta pregunta:

---

[22] Geis, D. (ed.). *Op. cit.* p. 6.

[23] Fine, E. "The Absent Memory: the act of writing in Post-Holocaust French Literature", en *Writing and the Holocaust*, Berel Lang (ed.), New York, Holmes and Meier, 1988, p. 43.

[24] Geis, D. (ed.) *Op. cit.*, p. 4.

[25] Kaplan, A. "Theweleit and Spiegelman: Of Mice and Men", en Kruger, B. y Marian, P. (eds.). *Remaking History*. Seattle, Bay Press, 1989, p.160.

> It becomes memory of the witness's memory, a vicarious past. What distinguishes many of these artists from their parents' generation of survivors is their single-minded knack for representing just this sense of vicariousness, for measuring the distance between history-as-it-happened and their own postmemory of it.[26]

La importancia de este recuerdo indirecto, en definitiva del nazismo hoy en día, sugiere la crisis profetizada parcialmente por Susan Sontag en su ensayo de 1975, *Fascinating Fascism.*[27] De hecho, ya se había apuntado anteriormente la presencia de la crítica en *Maus* a la comercialización de las memorias del Holocausto en el mundo moderno y post-moderno.

Hacer cómics después de *Mauschwitz*: la no-muerte representacional

En el 2004, Spiegelman publicó *In the Shadow of no Towers*, donde ofrecía su particular visión del 11 de septiembre de 2001. El paisaje dantesco y el desconcierto generalizado generaron en él, de nuevo, sentimientos encontrados. Él mismo decía que

> superar esa nube tóxica que un instante antes era la torre norte del World Trade Center me hizo percibir íntimamente la inflexión en la cual la Historia Mundial y la Historia Personal entran en colisión. Ese punto de intersección respecto del cual mis padres, supervivientes de Auschwitz, me habían puesto en alerta enseñándome a tener siempre las maletas listas.[28]

A través de estas palabras, Spiegelman apunta cómo la experiencia paterna, cómo su condición de hijo de superviventes ha influido de forma decisiva no sólo en su vida, sino también en su obra, ambas imbricadas sin remedio. *In the Shadow of No Towers,* es por tanto, al igual que *Maus,* una historia de supervivencia familiar. Las memorias de Spiegelman, el recuerdo ajeno de segunda generación, han acabado siendo también suyas, propias. Al fin y al cabo, Spiegelman es un creador experiencial, que materializa sus traumas en sus obras: Los escombros del World Trade Center fueron un "regalo" histórico que le cayeron del cielo —casi literalmente, ya que Spiegelman vive en la parte baja de Manhattan—; finalmente su propio trauma, donde la catástrofe histórica es tanto personal como familiar, como ya lo fue en *Maus*.[29] Ante el horror vivido se intuye el camino del arte, que es casi un espejo transfigurador que salva, algo catárquico. En palabras del propio Spiegelman: "Decidí que mis cómics eran la mayor terapia posible: el bote de tinta antes que el de pastillas o la visita al psicoterapeuta".[30]

La continuidad entre ambas obras es clara, por ejemplo, en que Spiegelman continúa usando al ratón para autorepresentarse en muchas ocasiones. Pero como él mismo ha

---

26 Young, J. "The Holocaust as Vicarious Past: Art Spiegelman's "Maus" and the Afterimages of History", en *Critical Inquiry,* n.º 24 (1998), pp. 666-699.

27 Sontag, S. "Fascinating Fascism", en *New York Review of Books* (1975).

28 Costa, F. "Diario impresionista en cámara lenta sobre el 11-S. Entrevista con Art Spiegelman", en *Revista Ñ*, n.º 107 (2005).

29 "The rubble of the World Trade Center was a historical "gift" that fell into his lap -almost literally, since he lives in Lower Manhattan- a trauma finally his own, in wich historical catastrophe is both personal and family history, as it was in *Maus*". Orban, K. *"Trauma and visualiy: Art Spiegelman's Maus and In the Shadow of No Towers"* en *Representations* (2007).

30 Manzano, E. "El éxito de Maus me supuso una depresión", en *La Vanguardia* (1991).

comentado en más de una ocasión: "Las cuestiones representacionales siempre me dejan descolocado".[31] Le acompañan diversos personajes de los primeros grandes cómics como el *Yellow Kid* (R.F. Outcault, 1895) o el ratón Ignatz de *Krazy Kat* (George Herriman, 1913) entre muchos otros. El autor mimetiza estos clásicos del mundo del cómic, mezclándolos con otros recursos estilísticos y artísticos, para dar a entender su estado mental fragmentado después de los atentados y su repercusión mediática. Spiegelman está abrumado por la cuestión representacional y en ocasiones, secuestrado creativamente por la figura del "maus". De hecho en 2002 el autor se reconocía "incapaz [...] de afrontar una obra de enjundia porque la sombra de los ratones de 'Maus' es larga y pesada".[32]

De hecho, la afirmación de que el desastre es su musa no podría ser más acertada: la primera obra de Spiegelman interesante, *Prisoner in planet Hell,* habla sobre el suicidio materno; *Maus* habla sobre su relación conflictiva con un padre que además es superviviente de los campos; y *No towers* trata del impacto vivido como testimonio del 11S.

Las estrategias narrativas de Spiegelman para lidiar con la representación de lo inefable son arriesgadas. La principal, la más visible, y la que nos ocupa, es la decisión de utilizar animales antropomorfos, en una metáfora continuada que hace de los judíos ratones y de los alemanes gatos. Menos presentes, los polacos son cerdos, posiblemente no por racismo, sino por asociación con la exportación de jamón polaco; los norteamericanos serán perros, en la acepción de fidelidad que los caracteriza, los franceses ranas, probablemente por el uso anglo-americano de la palabra *frogs* para referirse a los franceses, y los suecos, renos. En este punto, la decisión de Spiegelman remite a una doble herencia.

Por un lado, la tradición de los *funny animals* del mundo de la historieta y del cine de animación: no es ninguna casualidad que el niño de la primera versión de *Maus* de 1972 se llame Mickey, tal como explica en el primer capítulo de *Metamaus*.[33] Por otra parte, Spiegelman se apropia del tópico antisemita de la representación de los judíos como ratas, con mucha difusión en discursos y caricaturas en diarios y publicaciones nazis, como el *Der Stürmer*, por ejemplo. En términos generales, Spiegelman retoma la división que hacían los nazis de los humanos en especies, argumento que les "permitía" *exterminar* (en lugar de *matar*) a las ratas judías. Por eso el mismo Spiegelman ha dicho en más de una ocasión que *Maus* fue creado en colaboración con Hitler.[34]

En cualquier caso, el uso de animales humanizados habla de un problema estético y moral que ronda a los artistas que se han enfrentado al Holocausto y plantea preguntas que ya se han venido formulando anteriormente: ¿cómo representar un horror que supera las definiciones mismas de aquello humano? ¿Tiene derecho un artista a hacer una ficción o a estilizar este horror? ¿No sería mejor dejar hablar a los documentos y a los testimonios de los supervivientes, sin las frivolidades del arte? Y más grave todavía: ¿un artista tiene derecho a obtener un beneficio económico de este horror?

---

[31] De Wildt, L. "Entwining the National and Personal: Art Spiegelman's Post-9/11 Shapeshifting", disponible *on line* en http://www.inter-disciplinary.net/probing-the-boundaries/wp-content/uploads/2013/09/SHAPE1-paper_LAWJ-de-Wildt.pdf [consultado el 17 de febrero de 2014].

[32] Llopart, S. "Art Spiegelman's: "En 'Maus' los judíos son ratones porque así los veía el nazismo", en *La Vanguardia,* 2002.

[33] Spiegelman, A., *Metamaus*, New York, Pantheon, 2011.

[34] Disponible *on line* en http://www.nybooks.com/blogs/nyrblog/2011/oct/20/why-mice/ [Consulta: 17 de febrero de 2014]

Aunque Maus fue recibido con elogios prácticamente unánimes, entre la crítica más conservadora suscitó algunas reticencias por dos aspectos en concreto: el primero, el hecho de que fuera un cómic que trataba el tema del Holocausto, y en segundo lugar que además estuviera protagonizado por animales. Por ejemplo, el guionista norteamericano pionero del cómic alternativo, Harvey Pekar, cuestionó en particular el uso de esta metáfora en cuanto a la representación de los polacos como cerdos, [35] lo que implica una pérdida de control sobre los sentidos de la metáfora, ya que aunque filtrada y resignificada, aún conserva parte de su capacidad ofensiva original.

El propio Spiegelman plantea de forma abierta el problema de la representación animalizada en varias ocasiones a su obra. En un momento de *Maus*, por ejemplo, un Art que se empequeñece cada vez en su silla, es cuestionado por un periodista con máscara de ratón judío que le pregunta sobre qué animal utilizaría para representar a los judíos israelíes. Tal y como está formulada la pregunta, de entrada se entiende que se descarta la misma representación que se utiliza por los judíos retratados por Spiegelman, cuestión que también se intuye por el hecho de que utilice una máscara de ratón, como si este personaje fuera judío, pero sin serlo verdaderamente. En esta escena, claramente asistimos a la representación de la presión que ejerce el *lobby judío* en Estados Unidos, que no se puede mencionar sin ser tildado de antisemita.

Pero el riesgo del uso de la metáfora del ratón es elevado, teniendo en cuenta como han evolucionado los acontecimientos históricos relacionados con el contexto judío desde la finalización de la Segunda Guerra Mundial. Spiegelman ya empezaba a mostrar en su obra su preocupación por el tema, pero en una entrevista posterior realizada en 2002, el autor añade:

> —Era inevitable que se le pidiera su punto de vista sobre el conflicto árabe-israelí.
> —Es curioso, cuando en Nueva York me preguntan me parece que ejerzo de portavoz de Hamas. Pero aquí en Europa me acabo sintiendo como un sionista irreductible [...] se ha llegado a un punto en que todos se equivocan.[36]

Spiegelman es extremadamente consciente de estos y otros problemas que derivan de la representación artística. El genocidio, la desaparición masiva de seres humanos, llevan a enfrentarse con la imposibilidad de una narración neutra, un modo transparente de representación: la decisión de utilizar animales y el registro gráfico elegido funcionan a partir de esta comprobación. El dibujo extremadamente sencillo, a veces bruto de *Maus*, se encuentra lejos de la expresividad de los *Funny Animals* de 1972,[37] tanto como del expresionismo que es usado en *Prisoner in Hell Planet*.

Al mismo tiempo, la relación del libro con lo real es muy compleja: el relato se ofrece como un testimonio o una autobiografía a dos voces (ofreciendo al lector un pacto de verdad); incluye fotografías (del padre, de su hermano muerto Richier), y el personaje de Art aparece en ocasiones dibujado como un humano con máscara de ratón. Es una ten-

---

[35] Bolhafner, S. “Art for Art’s Sake: Spiegelman Speaks on RAW’s Past, Present and Future”, en *The Comics Journal*, 145, 1991.

[36] Llopart, S. “Art Spiegelman: “En ‘Maus’ los judíos son ratones porque así los veía el nazismo”, en *La Vanguardia,* 2002.

[37] Las primeras muestras de Maus aparecieron por primera vez en tres páginas publicadas en 1972 en un *magazine* de *cartoons* de animales antropomórficos, *Funny Animals*, un cómic *underground* editado por Apex Novelties, bajo el título *Rat*.

sión con la que Spiegelman trabajó: dibuja una historieta con ratones, pero como hemos visto, a la vez pide al *The New York Times* que *Maus II* esté en la columna de "no ficción" en su lista de Best Sellers. Por la misma razón, por la renuncia a toda inocencia narrativa, el libro no puede presentar una historia lineal, ya que se multiplican los tiempos, los niveles de ficción: habla Vladek de su experiencia en Auschwitz; habla Art del que Vladek le explicó; habla del Art humano / autor de lo que significó hacer el libro que hemos visto hacer al Art ratón / personaje.

La experiencia del horror no puede enfrentarse sin poner en crisis los propios instrumentos de la narración. Hay dos momentos notables en relación con estos problemas: el segundo capítulo de *Maus II*, Art le pregunta a su padre por una orquesta que, según la documentación, tocaba en el campo mientras los prisioneros marchaban. La viñeta anterior ha mostrado esta orquesta. Pero Vladek nunca la vio, y al siguiente dibujo sólo muestra los prisioneros marchando. En una primera mirada, el dibujo parece adaptarse a la corrección que Vladek hace, pero sobre las cabezas de los prisioneros pueden verse partes de una batuta y de un contrabajo: el dibujo no termina de adaptarse al testigo ni a la documentación. En otra escena, una de las más duras del libro, se muestra a un soldado alemán estampando la cabeza de un niño judío contra una pared.[38] El propio Spiegelman ha comentado sus dudas al respecto: no la podía dejar fuera de la narración, pero no encontraba la manera de representarla. Así que tomó algunas decisiones: encuadrar de manera que no se vea si son animales o personas; mostrar la mancha de sangre sólo una vez, y cubrir la mancha de la segunda viñeta con el globo de Vladek, que dice: "es algo que no vi con mis propios ojos".

El problema ético que se deriva de la representación del Holocausto quizás tampoco tenga solución: ¿tiene derecho un artista a ganar dinero con el horror? Spiegelman ha negado de manera sistemática a producir derivados de su libro en películas y obras teatrales. Todos estos problemas aparecen en el libro, que abre el capítulo 2 de *Maus II* con la imagen que ya hemos visto del autor, sobre una pila de cadáveres, comentando el éxito de *Maus I* y recibiendo con creciente horror, propuestas para filmar películas, contestar entrevistas y aprobar *merchandising*. De hecho, la solapa del libro ilustra a Spiegelman con su máscara de ratón enfrentándose al problema de la representación de los campos que como vemos por la ventana, son una realidad, con un fajín de cigarrillos "Crema" sobre el mostrador de dibujo: un pequeño gesto de humor negro que asocia el humo del tabaco con el de los crematorios y que habla también de la inevitable tensión entre el Holocausto y la industria cultural que lo comercializa. Vladek termina irónicamente su cuento, diciendo: "No necesito decirte más. Fuimos muy felices, y vivimos felices, por siempre", a pesar de que Anja finalmente se hubiera suicidado.

[38] *Maus I,*1989, *Op. cit.*, cap. 5.

Bibiliografía

Berger, A. "Bearing Witness: Second Generation Literature of the Shoah", en *Modern Judaism,* n.º10 (1990), pp. 43-63.

Bolhafner, S. "Art for Art's Sake: Spiegelman Speaks on RAW's Past, Present and Future", en *The Comics Journal*, n.º 145 (1991).

Costa, F. *"Diario impresionista en cámara lenta sobre el 11-S. Entrevista con Art Spiegelman"*, en *Revista Ñ*, n.º 107 (2005).

De Wildt, L. "Entwining the National and Personal: Art Spiegelman's Post-9/11 Shapeshifting", disponible *on line* en http://www.inter-disciplinary.net/probing-the-boundaries/wp-content/uploads/2013/09/SHAPE1-paper_LAWJ-de-Wildt.pdf [consultado el 17 de febrero de 2014].

Fass, P. *Inheriting Holocaust. A Second-Generetion Memoir.* New Brunswick, Rutgers University Press, 2009.

Fine, E. "The Absent Memory: the act of writing in Post-Holocaust French Literature", en *Writing and the Holocaust*, New York, Holmes and Meier, 1988, p. 43.

Geis, D. (ed.). *Considering Maus, Approaches to Art Spiegelman's "Survivor's Tale" of the Holocaust*. Tuscaloosa, University of Alabama Press, 2003.

Huyssen, A. "Of Mice and Mimesis: Reading Spiegelman with Adorno",en *New German Critique,* n.º 81 (2000), pp. 65-82.

Kaplan, A. "Theweleit and Spiegelman: Of Mice and Men," en *Remaking History,* en Kruger, B. y Marian, P. (eds.). *Remaking History*. Seattle, Bay Press, 1989, p.160.

Llopart, S. "Art Spiegelman's: "En 'Maus' los judíos son ratones porque así los veía el nazismo", en *La Vanguardia* (2002).

Lyotard, J. "The Different, The Referent, and the Proper Name", en *Diacritics,* n.º14 (1984).

Manzano, E. "El éxito de Maus me supuso una depresión", en *La Vanguardia* (1991).

Neusner, J. *Judaism: the Basics.* New York, Routledge, 2006, p. 5.

Orbán, K. "Trauma and visualiy: Art Spiegelman's Maus and In the Shadow of No Towers", en *Representations*, 2007.

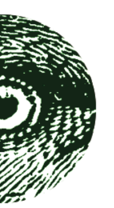
Sontag, S. *"Fascinating Fascism",* en *New York Review of Books* (1975).

Spiegelman, A. *Breakdowns*. Barcelona, Mondadori, 2009.

—*Metamaus*. New York, Pantheon, 2011.

Staub, M. "The Shoah Goes on and on: Remembrance and Representation in Art Spiegelman's Maus", en *MELUS*, n.º20 (1995), pp. 33-46.

Young, J. "The Holocaust as Vicarious Past: Art Spiegelman's "Maus" and the Afterimages of History", en *Critical Inquiry,* n.º 24 (1998), p. 666-699.



Apuntes a Notas al pie de Gaza. El cómic periodístico de Joe Sacco

Diego Espiña Barros

Universidade de Santiago de Compostela

Diego Espiña Barros (Forcarei, 1979) es licenciado en Filología Hispánica por la Universidade de Santiago de Compostela y en Periodismo por la Universidad Carlos III de Madrid. Ha trabajado como periodista para diversos periódicos antes de volver al ámbito académico donde realiza una tesis doctoral sobre memoria y periodismo en cómic. Colabora habitualmente en publicaciones como *Jot Down* y *Luzes*.

Resumen

Tras décadas de disputas sobre la validez del cómic más allá de simple divertimento juvenil, hoy asumimos que no solo es capaz de tratar temas considerados serios sino que asistimos a la eclosión de un género nuevo que algunos llaman "noticias dibujadas". El objetivo de este artículo es demostrar en qué medida el cómic es un medio adecuado para llevar a cabo trabajos plenamente periodísticos. Partimos de la base de la candente discusión entre escritura de ficción y escritura de no ficción (¿realidad?) y su manifestación en el mundo del periodismo de la mano del llamado Nuevo Periodismo en los años sesenta en EE. UU. Desde esta perspectiva consideramos que las obras de Joe Sacco, especialmente *Notas al pie de Gaza* (2010), beben directamente de los postulados del Nuevo Periodismo por lo que deben leídas como verdaderos reportajes en un baile de géneros que va desde la pura documentación informativa a la propia lectura literaria.

Abstract

After decades of disputing the validity of the comic beyond being simple entertainment for young people, today we assume that comic can not only portray topics considered to be serious, but we are seeing the emergence of a new genre that some call "graphic news". The objective of this article is to demonstrate how the comic is an adequate media for journalism. Starting with the base of the hot-topic of writing fiction and writing non-fiction (reality?) and its manifestation in New Journalism in the 1960's in the United States. From this perspective, we will see how the work of Joe Sacco, specifically *Footnotes from Gaza* (2010), is directly influenced by this debate and should be read as a true journalistic reports that dances between genres offering pure documentation of facts and literary interpretation.

Desde sus orígenes, Literatura y Periodismo se han alimentado mutuamente hasta el punto de tener caminos entrelazados a lo largo de la historia. No en vano, buena parte del desarrollo de la novela tiene cabida en las páginas de la prensa; no pocos novelistas han ejercido también de periodistas y viceversa. La narrativa, género fundamental, mantiene vínculos con el discurso periodístico en el sentido en que ambos tienen una naturaleza reproductiva acerca del mundo y cierta relación con lo que llamamos realidad. Fue Daniel Defoe, novelista excepcional y periodista influyente, quien en 1722 publicaría "el primer reportaje novelado conocido", *Diario del año de la peste*, una minuciosa reconstrucción de la epidemia de peste bubónica que asoló la ciudad de Londres en 1665.[1] Las raíces de la cultura periodística contemporánea tienen múltiples y variados ahíncos. Para comenzar, en los propios géneros literarios —novela, cuentos pero también teatro—, fundamentalmente aquellos en prosa que se dedican a explorar lo que de alguna forma podría suceder y que denominamos ficticios. Por otro lado no debemos escatimar las diversas formas de literatura de carácter testimonial —memoria, biografías, crónicas de viaje, dietarios, cuadros de costumbre—, cuya materia central es referir lo que ya ha sucedido y a los que conviene dejar de denominar como tradicionalmente se ha venido haciendo con el epíteto de no ficticios y asumir otro tipo de terminología para referirnos a estos textos.

Si hablábamos antes de vasos comunicantes entre literatura y periodismo conviene dejar clara una cosa desde el principio. En primer lugar este flujo comunicativo entre ambos ámbitos de la expresión humana no se ha dado ni mucho menos se da en la actualidad en una sola dirección: el periodismo no solo no ha recibido múltiple influencia de la prosa ficticia, sino que es esta la que también ha sabido aprovechar para su desarrollo de abundantes materiales provenientes del ámbito de la comunicación periodística. En segundo lugar, hay que reconocer el hecho esencial de que buena parte de las convenciones con las que tanto literatos como periodistas arman sus textos no son, en rigor, propias de sus respectivos ámbitos de acción, como a menudo tiende a darse por supuesto, sino que más bien es propia de ese continente mayor que los comprende a ambos y que llamamos narrativa. Desde los orígenes con Homero y Hesíodo hasta los relatos de Kundera o Capote en una línea diacrónica; y desde la dificultad de la escritura automática hasta el supuesto grado cero expresivo de la redacción de noticias informativas pasando por la interacción del cómic contemporáneo, siguiendo una relación sincrónica, la habilidad retórica de los contadores de historias dando respuesta a la imperecedera necesidad humana de narrar la experiencia para hacerla inteligible ha desarrollado un amplísimo abanico de recursos comunicativos presentes en la intención y relación entre relatores y audiencias de toda condición. Y esto ha sido así desde la propia invención de la escritura como tecnología para dar rienda suelta, no solo a la memoria sino a la imaginación de los hombres. En palabras de Chillón

> hoy parece mucho más atinado observar que, con harta frecuencia, tales procedimientos y proceder es no pertenecen a la literatura de ficción ni a ninguna otra especie discursiva en concreto, sino más bien al feraz patrimonio de los relatos del mundo.[2]

Dejando a un lado el amplio debate sobre el periodismo como género literario que, poco a poco, se ha ido decantando hacia ver en el oficio de contar "la realidad" un hijo bastardo

---

[1] Chillón, Ll. A. *Literatura y periodismo: una tradición de relaciones promiscuas*. Bellaterra (Barcelona), Universitat Autònoma de Barcelona, Servei de Publicacions, 1999, p. 77.

[2] *Ibíd*. "La escritura facticia", en Blanco Alfonso I. y Fernández Martínez P. (coord.). *Entre la ficción y la realidad. Perspectivas sobre periodismo y literatura.* Madrid, Fragua, 2011, p. 24.

de ese cajón de sastre que es la literatura, lo cierto es que sí existe algo que podemos llamar periodismo literario. Sería aquel que une las técnicas de la profesión con la intención informativa desarrollando técnicas para contar una historia con muchos de los elementos narrativos que conocemos. Sin duda, los dos géneros periodísticos que apuran esta unión son la crónica y el reportaje ya que aúnan algunas de las técnicas propias de la ficción para cautivar la atención del lector.[3] Ahora bien, aunque el periodismo pueda ser calificado de literario jamás renuncia a su naturaleza informativa sino que más bien al contrario "la perpetúa en escrito que trascienden al papel barato".[4]

En primer lugar no hay que olvidar que es el lenguaje, ya sea literario o icónico o una mezcla de ambos como es el caso del cómic, la primera herramienta con la que cuenta el escritor y por tanto no importan cuáles sean más allá sus fines. Reconstruir la realidad significa delimitar un hecho tanto temporal como espacialmente y recrear los detalles dentro de ese microcosmos determinado. En la crónica periodística se produce una especie de viaje contrario. Partiendo de lo particular se trata de ofrecer un fresco general, de ahí su enfoque en lo que aparentemente nos resulta corriente, en un intento de enriquecer los hechos que de alguna manera escapan a las versiones oficiales. Los grandes cronistas admiten su receta en cada una de sus obras, así por ejemplo Ryszard Kapuscinski: "siempre he evitado las rutas oficiales, los palacios, las figuras importantes, la gran policía".[5] Las palabras del maestro de reporteros polaco serán seguidas al pie de la letra por Joe Sacco uno de cuyos cómics reportaje será objeto de nuestro estudio.

Pese a todo, hay una diferencia obvia entre periodismo y literatura y es que el periodista debe ser, de alguna forma, fiel a los hechos y además mantener en sus textos señales claras que permitan comprobar dicha fidelidad. Parafraseando a Sándor Marai, lo único seguro son los hechos, la realidad… Todas nuestras explicaciones de los acontecimientos están viciadas por un halo literario. La ficción mantiene con el lector un cierto compromiso de verosimilitud, sin embargo, en periodismo este compromiso se establece con la veracidad. Como ocurre con la autobiografía, estamos ante un nuevo pacto:

> [E]l ficcionador (*sic*) levanta una historia que aparenta ser verídica, mientras que el periodista rehuye de todo aquello que no consta como sucedido. Mientras que el primero construye a partir de artificios, el segundo realiza un camino inverso y desbroza la historia para desmontar todo aquello que parezca falso. El ficcionador, aun cuando se haya inspirado en la realidad, disuelve las referencias. Fusiona y diluye ambientes y personajes. Inventa, imagina. Pero el periodista no especula con los pensamientos o sentimientos de sus personajes; no fabrica elementos (sucesos, lugares, climas, objeto, declaraciones); respeta la cronología de lo sucedido; advierte cuando se ha acordado el anonimato de la fuente y lo que implica mantener esa promesa. El lector intuye ese pacto, tan distinto en cada caso, y lo refrenda, o no, en las primeras líneas.[6]

Será especialmente a mediados del siglo xx, cuando las representaciones de lo real y lo imaginario, la ficción y lo no ficticio, comiencen a abrazarse en distintas formas discur-

---

3 No profundizaremos en este trabajo en la teoría sobre los géneros periodísticos. El lector interesado puede acudir a los múltiples volúmenes teóricos que hay sobre la materia como por ejemplo *21 Lecciones de reporterismo* (1998). Este ha sido el manual que ha servido para nuestro análisis.

4 Chiappe, D. *Tan real como la ficción: (herramientas narrativas en periodismo)*. Barcelona, Laertes, 2010, p. 9.

5 Kapuscinski, R. *Ébano*. Barcelona, Anagrama, 2000, p. 5.

6 Chiappe D. *Op. cit*. pp. 10-11.

sivas que en el ámbito periodístico se conocerán como Nuevo Periodismo. Más allá de ejercer de filtradores de hechos, los trabajos encajados en el Nuevo Periodismo, forzaron a los lectores a considerar que la idea de verdad nunca es completamente objetiva y que los hechos, por sí solos, no necesariamente revelan un evento determinado de la forma más adecuada.[7]

Este Nuevo Periodismo surge como una respuesta y, a la vez reacción, a los medios de comunicación de la época y mantiene vínculos con la naciente cultura *underground* de la que el cómic contemporáneo es a la vez fuente y resultado. Hoy, trabajos herederos del Nuevo Periodismo en sus muy distintas denominaciones pueblan las estanterías de cualquier librería y, frecuentemente, los primeros puestos en las listas de ventas. Por supuesto, ahora ya no nos referimos a estos títulos bajo la etiqueta genérica de Nuevo Periodismo, sino que muchos se engloban en la categoría de literatura de *no ficción*, un calificativo problemático que ha dado lugar a múltiples conceptos derivados como *narrativas postficcionales* o, en el ámbito anglosajón, *faction literature*, un neologismo surgido a partir de la contracción de las formas inglesas *fact* y *fiction.*[8]

En el ámbito hispano tenemos el adjetivo *facticio*. Según el *Gran Diccionario de la Lengua Española* (1996) este término se refiere en su primera acepción a algo "que está hecho de manera artificial a imitación de la realidad natural". Esta definición se queda, a mi juicio corta y es problemática, por lo que, al igual que otros investigadores como Albert Chillón, este adjetivo debería tener

> una acuñación complementaria, como designación de los enunciados de vocación veridicente, y sustituir así con ventaja la falaz y periclitada expresión «no ficción». En lo facticio existe, ya pues, una con-*figuración*, se da esa inevitable *cuota de ficción tácita* inherente a todo acto de dicción. Un enunciado «ficticio», en cambio, es aquel en que no existe vocación veridicente, sino fabulación explícita y deliberada —a veces en busca de una *verdad* esencial que transcienda la mera *veracidad* de los datos comprobables.[9]

De unos años a esta parte, otro medio ha ido emergiendo como espacio para discursos más allá de la ficción: el cómic. Basta con acudir a cualquier librería especializada para darse cuenta de que la lectura de cómics ha transcendido —para bien— de sus ámbitos tradicionales hasta extenderse a públicos que ya no constituyen el objetivo original de las editoriales. De esta forma, memoria, narrativas documentales, hechos, texto e imagen, pero hechos al fin y al cabo, se funden para dar lugar a un subgénero nuevo dentro del cómic de *no ficción o faction cómic*, el *cómic periodismo* o *periodístico*.

En el presente trabajo usaré este término para referirme a aquellas obras cuya base es el relato de unos hechos reales documentados por distintas fuentes a cargo de un dibujante

---

7 Numerosos son los volúmenes que se pueden consultar acerca del género. Para comenzar el libro *El nuevo periodismo* (1977), de Tom Wolfe, es una especie de antología fundacional de este. Ronald Weber escribió en *The Reporter as Artist* (New York, Hastings House, 1974) una serie de ejemplos tomados de autores como Twain o Hemingway que según él demostraban que el Nuevo Periodismo ni era nuevo ni era periodismo sino solo literatura hecha por periodistas. Más allá de las discrepancias propias de cualquier género discursivo, es fácil ver elementos del llamado Nuevo Periodismo en obras como *Operación Masacre*, del argentino Rodolfo Walsh, publicada en 1957, por lo tanto muy anterior a las de los autores clásicos que se relacionan con el género, como el mencionado Wolfe, Capote o Mailer.

8 González de la Aleja (1990) recoge otras etiquetas como *parajournalism*, *journalit*, *factual fiction*, *faction*, periodismo de vanguardia, ficción ensayística o no-ficción creativa.

9 Chillón, A (1999). *Op. cit*. p. 79.

con un interés que va más allá del puramente artístico. Hay otras etiquetas para referirse a obras de autores como Joe Sacco, Emmanuel Guibert y Didier Lefèvre, Guy Delisle o en cierto sentido la propia Marjane Satrapi, por citar algunos de los nombres más importantes: *periodismo gráfico* o *cómic reportaje*. Las páginas del suplemento literario del diario *El País* recogían hace unos años un reportaje en el que se hacía eco del también llamado *periodismo gráfico*, bajo el título más o menos exacto de "Noticias dibujadas".[10]

De la misma forma que el escritor es alguien que observa la realidad para (re)construirla, en la viñeta, por su decodificación sencilla en texto y / o imagen, el autor de cómics se permite enviar mensajes inequívocos al lector. El dibujo secuencial, la esencia del cómic como medio de comunicación diferenciado, requiere una planificación narrativa más propia de otros medios como son la televisión o el cine. El cómic congela el tiempo en imágenes detenidas, pero, al convertirlas en secuencia, les proporciona movimiento y posibilidad de cambio, y lo hace, como ocurre con cualquier relato, con una intención determinada. Por eso el cómic aporta un significado mucho más amplio y duradero que el fotoperiodismo, cuya imagen está congelada en el tiempo y en el espacio, puesto que los medios de comunicación no acostumbran a editar series de imágenes de una misma historia.

Joe Sacco es, sin lugar a dudas, el mayor exponente del cómic periodístico mundial no solo por su condición de dibujante y guionista de cómics sino porque es periodista de profesión. Nacido en Malta en 1960, aunque de nacionalidad estadounidense, se licenció en Periodismo en 1981 en la Universidad de Oregón. Tras publicar sus primeros cómics en el circuito alternativo de Portland, en 1988 comienza su actividad viajera.

Desde 1993 hasta 1995 publica, de forma serializada, su primera gran obra, *Palestina: en la franja de Gaza* (2007)[11], donde plasma sus propias experiencias en los territorios palestinos, en los que se sumergió durante dos meses. Será tras la aparición de este trabajo cuando alcance cierto prestigio en el mundo del cómic y sea galardonado con el prestigioso premio American Book Awards en 1996, un reconocimiento tradicionalmente asociado a la literatura. Encontramos aquí el primer punto de unión de la obra de Sacco con Art Spiegelman y su *Maus*, premiado con el Pulitzer en 1992, eso sí, dentro de una categoría llamada "Premio especial de las letras".

En el año 2000, Sacco publica su siguiente obra larga, *Gorazde: zona protegida* (2006), acerca de la guerra civil en Bosnia oriental y por la que se le otorga el galardón Guggenheim Fellowship. Posteriormente, en 2003, y a modo de continuación del anterior trabajo, publica *El mediador* (2004), de nuevo centrado en el conflicto de la antigua Yugoslavia, una temática que repetiría en *El final de la guerra* (2006) y que recopila sus experiencias y sus viajes por la convulsa zona de los Balcanes. Finalmente, en diciembre de 2009, se publicó en EE. UU. *Notas al pie de Gaza* (2010). En ella regresa a los territorios ocupados para realizar un verdadero ejercicio de periodismo de investigación en el que reconstruye una matanza de civiles palestinos ocurrida en 1956 de la que poco o nada se había recogido en los medios de comunicación tradicionales. Se trata, como Defoe hiciera 287 años

[10] Magi, L. "Noticias dibujadas", en *Babelia*, suplemento literario de *El País* del 24 de abril de 2010, pp. 5-8, disponible *on line* en http://www.elpais.com/articulo/portada/Noticias/dibujadas/elpepuculbab/20100424elpbabpor_1/Tes. [Consultado el 06-11-2012]

[11] Esta fecha y las siguientes entre paréntesis indican el año de publicación en castellano de las obras.

antes, de una nueva y minuciosa investigación de un suceso real esta vez en un cómic. El propio Sacco tiene muy clara la naturaleza de su trabajo:

> Hago tebeos periodísticos porque es la manera más fácil de unir mis dos pasiones, los cómics y el periodismo. No tengo ninguna teoría que me permita explicarlo. Sencillamente siempre me gustó la actualidad y, a veces, suceden cosas en el mundo que me llevan a hacer algo al respecto. Y lo más útil que se me ocurre en el momento es ir allí e informar de que es exactamente lo que está sucediendo.[12]

Sacco no se mueve en el terreno con la urgencia que suele acompañar a los reporteros que a diario cubren los conflictos internacionales, no depende de horarios de cierre y demás, sino que se mete de lleno en los acontecimientos para conocerlos de primera mano o por medio de sus protagonistas, al lado de los cuales se sitúa siempre.

Sus novelas gráficas tienen un vínculo estrecho con el Nuevo Periodismo y se inscriben en toda la tradición literaria no ficticia o *faction* literatura. En este sentido, Versaci va incluso más allá:

> Los cómics periodísticos resaltan estratos de significados inaccesibles para la prosa periodística al uso, pues estos proporcionan un lenguaje gráfico que combina palabra e imagen. Lo que es más, como los nuevos periodistas, los cómics periodísticos adoptan una postura anti «oficial» y una actitud «anticorporativa». No obstante, de la misma forma que se ha producido una absorción del Nuevo Periodismo por parte del *mainstream* y, como resultante, la disolución de su mensaje radical, los cómics periodísticos retienen, paradójicamente, un poderoso estatus marginal que dificultará, a estas obras, ser plenamente asimiladas. Cuando se habla de literatura periodística, los cómics periodísticos suelen estar incluidos, por la forma en que tienen de presentar sus historias, de una manera completamente inviable para la prosa periodística, —nueva—, o de otra naturaleza.[13]

El cómic periodístico, como el Nuevo Periodismo, continúa en la senda de poner en duda el discurso establecido. *Notas al pie de Gaza* comienza precisamente con una reflexión acerca de los discursos oficiales y su relación con la historia hasta el punto de que veremos la obra como un discurso contra la oficialidad en su totalidad.

En una evocadora secuencia de tres páginas (pp. 4-6) sobre el papel del periodismo a la hora de abordar conflictos enquistados en el tiempo, de vuelta en la ciudad palestina de Khan Younis, el autor se encuentra con amigos y colegas periodistas (pp. 3-4), va a un bar frecuentado por la profesión y en apenas página y media llena de cinismo explica las sensaciones de aquellos que narran el conflicto día a día. Habla su voz: "Están todos sacudiéndose el polvo de la jornada de trabajo, se toman el primer trago de la noche y charlan con el palique enrevesado de veteranos y gacetilleros". A continuación, una viñeta estrecha y horizontal. Las bocas de los presentes y el diálogo en el aire: "¿Dónde has estado hoy? ¿Hebrón? ¿La emboscada? ¿Cuántos muertos? ¿Cómo afectará esto a… (*sic*)?".[14] Y de ahí a la siguiente página. Alguien llama a la camarera para pedirle un menú. Y este se desplie-

---

[12] Magi, L. "No soy objetivo pero sí honesto". Entrevista a Joe Sacco en *El País* del 25 de octubre de 2009. Disponible *on line* en http://www.elpais.com/articulo/cultura/soy/objetivo/honesto/elpepucul/20091025elpepicul_1/Tes. [Consultado el 06-11-2012]

[13] Versaci, R. *This Book Contains Graphic Language: Comics as Literature.* London / New York, Continuum, 2007, p. 111.

[14] Sacco, J. *Notas al pie de Gaza*. Barcelona, Random House Mondarori, 2010, p. 4.



FIG. 1. *Notas al pie de Gaza*. Joe Sacco (2010). pp. 4-5.

ga en una nueva viñeta horizontal cargada de significado: El menú normal de cualquier restaurante se desdobla en hojas, en ellas un autobús en llamas, un coche ardiendo y un tanque disparando. Sobre las ilustraciones el texto, de nuevo la voz crítica del autor:

> ¡Bombardeos! ¡Asesinatos! ¡Incursiones! Podrían presentar hoy la noticia de hace un mes —o del año pasado en realidad—, y ¿quién notaría la diferencia? Han exprimido cada palabra posible de la segunda intifada, han fotografiado a cada madre que gemía, han citado las mentiras de cada portavoz, han detallado cada humillación… ¿Y qué?[15]

En ese "¿Y qué?" final está encerrado todo el sentido de sus obras. No importa lo que ocurra, nada cambiará en la espiral de silencio —o ruido—, en la que los grandes medios han convertido los conflictos sin resolver. Se trata de una clara crítica a la sociedad pero también a la labor de los informadores, por lo que más adelante comunica al lector el sentido de su obra:

> Esta es la historia de unas notas a pie de página de un incidente secundario de una guerra olvidada. De una guerra que, en 1956, enfrentó a Egipto y la extraña alianza de Gran Bretaña, Francia e Israel. El incidente secundario son los ataques y contraataques a lo largo de la frontera de Gaza, entre guerrillas palestinas y fuerzas israelíes. Y las notas a pie de página… Bueno, tal como suele pasar, esas notas al margen quedaron relegadas, en equilibrio precario, al final de las páginas de la Historia. La Historia puede prescindir de las notas a pie de página. Las notas a pie de página son, en el mejor de los casos, innecesarias; y en el peor desvirtúan la parte importante del relato. De vez en cuando al aparecer nuevas ediciones, más genéricas y racionalizadas, la Historia suprime completamente muchas de esas notas. La Historia tiene llenas las manos. No puede evitar generar páginas cada hora, cada minuto. La Historia se atraganta con sucesos recientes y engulle tantos de los antiguos como puede. ¿La guerra de 1956? ¿Qué?[16]

---

15 *Ibíd*. p. 5.

16 Sacco, J. *Op. cit*. 2010, pp. 8-9.

A lo largo de dos páginas, Sacco mezcla tiempos y episodios para conformar un discurso suficientemente revelador. Constantemente repite la expresión "notas al pie" para referirse a los pequeños sucesos que escapan al conocimiento dado por la Historia oficial. Contra esa oficialidad dispone ahora su trabajo, una reconstrucción de un episodio olvidado de la guerra de 1956 en el que más de un centenar de palestinos fueron asesinados por el ejército israelí en la ciudad palestina de Kahn Younis.

Frente al cómic clásico de aventuras, una de las características que más se repetirá en los cómics *no* ficticios es la autorreferencialidad, un aspecto capital en las obras del Nuevo Periodismo. El yo autor aparece dentro de la acción o, cuando menos, ya no se esconde tras la objetividad de la noticia estricta. La verdad de los hechos cotejables será reemplazada ahora por la verdad que aporta el propio periodista, de manera que el autor hace explícita su actitud creativa:

> Como siempre, me dibujo en mis planchas. Los lectores entienden así que lo que ven es mi punto de vista personal. Estudié periodismo, pero creo que la objetividad es una ilusión. Cuando preparamos un reportaje seleccionamos el material. No soy objetivo, pero sí trato de ser honesto. Por eso entro en la escena, es mi manera de aclarar que soy filtro y lupa de la historia.[17]

En *Notas*, Sacco se sumerge en el discurso que permanece fuera de las grandes cadenas de noticias y los libros de historia, y el cómic es una sucesión de escenas en las que el Sacco periodista recaba multitud de testimonios deseosos de contar lo sucedido. Los testigos le ofrecen versiones del mismo hecho, lo cual no deja de ser una vez más un guiño al trabajo periodístico: el discernir entre ellas la más adecuada, la más cercana a la veracidad de lo acontecido. Sacco, acompañado de su guía, se resiste a dar por buena una versión definitiva de los hechos y busca nuevos detalles y diferentes puntos de vista entre los testigos, que, cómo no, incluyen a representantes del bando israelí.



FIG. 2. *Notas al pie de Gaza*. Joe Sacco (2010). pp. 183.

[17] Magi, L. *Op. cit*. 2009.

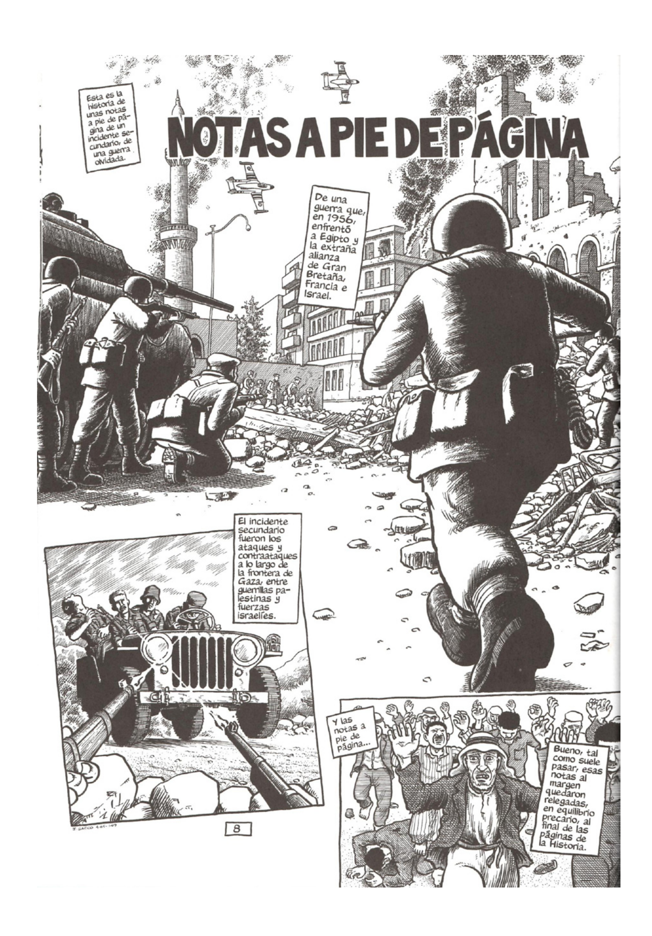


FIG. 3. *Notas al pie de Gaza.* Joe Sacco (2010). p. 8.

El trabajo de Sacco en sus obras consiste en recrear el material auténtico que le proporcionan sus fuentes o su propia experiencia en dos niveles narrativos temporales. Por un lado, el "presente" en el que el autor escucha y recoge el testimonio de su fuente; y por otro, recrear este testimonio pasado en viñetas que narren el acontecimiento referido. Si bien es cierto que lo suyo no es producir nada original, como un escritor del Nuevo Periodismo, sí deja una parte a la creatividad:

> Hago decenas de entrevistas, como cualquier periodista. Sin embargo, lo que necesito son sugestiones visuales, así que a veces planteo a mis fuentes preguntas muy raras, del tipo: «¿Cómo ibas vestido?». No paro de tomar fotos de los mismos detalles: un coche, una casa; a la hora de representarlo no quiero inventar nada. Dibujo solo cuando no es recomendable sacar la cámara, en los *check point,* por ejemplo. Los soldados israelíes no agradecen las fotos, entonces esbozo con el bolígrafo. Cada vez que cruzo voy añadiendo detalles.[18]

Todo acto de escritura exige un proceso mental previo. Por lo tanto, el periodista, necesita interpretar los hechos y proceder a una discriminación, lo que, por otro lado, supone una herida contra la objetividad periodística falsamente entendida. Así lo explica el propio Joe Sacco con respecto a *Notas al pie de Gaza*: "Primero paso las grabaciones y ordeno todo mi material. Tardé tres meses para *Notas.* Luego, por fin, arranco. Sin esperar. No quiero que se me vaya de la boca el sabor de las historias".[19] Pero siempre, teniendo en

---

[18] Magi, L. *Op. cit*. 2009.

[19] *Ibíd*.

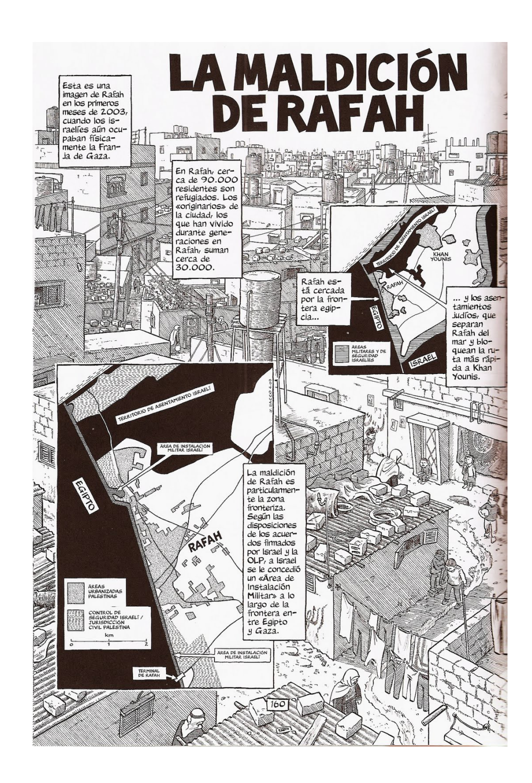


FIG. 4. *Notas al pie de Gaza.* Joe Sacco (2010). p. 160.

cuenta lo que J. Hersey denomina la *sagrada regla del periodismo*: "El escritor no debe inventar. La leyenda debe ser: NADA DE ESTO HA SIDO INVENTADO (*sic*)".[20]

Sacco, como reportero que es, ejerce de guía entre dos mundos. Esto deja fuera los maniqueísmos propios de los cómics de superhéroes, algo que encontramos explícitamente tratado en el personaje de Khaled (*Notas*), cuyo testimonio, el propio autor pone en duda en ocasiones y no sabe cómo tratarlo en su historia.

En *El nuevo periodismo* (1973), Wolfe perfila un cuarteto de recursos técnicos que conforman el texto neoperiodístico y que asocia con escritores realistas decimonónicos. La escena, el diálogo, la descripción significativa, y la perspectiva aportan a la noticia, según Wolfe, esa nueva dimensión de la que carecía con anterioridad.[21] Todos y cada uno de estos recursos están presentes en los libros de Sacco. La obra ya no es una mera narración lineal, sino escenificaciones actuadas de la información recogida por el periodista en las que la caracterización, las conversaciones y la ambientación añaden una magnitud humana frecuentemente olvidada por el periodismo tradicional. De esta forma, las tradicionales *cinco W* del periodismo —dónde, cuándo, cómo, quién y por qué— aparecen manipuladas de tal forma que el centro de la historia recae en las narraciones e intervenciones de los seres humanos convertidos en personajes.[22]

---

[20] Citado en González de la Aleja Barberán, M. *El Nuevo Periodismo norteamericano.* Albacete, Ediciones de la Diputación de Albacete, 1990, p. 124.

[21] Wolfe, T. *El nuevo periodismo*. Barcelona, Anagrama, 1973, p. 24.

[22] En el periodismo, el concepto de las *cinco W* (también conocido como las cinco W y una H y como las seis W) está vinculado a la redacción y presentación de noticias, así como a la investigación científica, y a la investigación policial, que se considera básico en la reunión y presentación de información. Se trataría de una fórmula básica con la que llegar a construir la historia "completa" sobre un acontecimiento determinado. La máxima de las cinco W es que para que la historia esté completa, debe responder a una lista de verificación de seis preguntas, cada una de las cuales comprende una palabra interrogativa en inglés: Who?

El propio Tom Wolfe señala una conclusión semejante a la hora de hacer balance sobre algunos de sus escritos:

> Lo que me interesó no fue solo el descubrimiento de que era posible escribir artículos muy fieles a la realidad empleando técnicas habitualmente propias de la novela y el cuento. Era eso… y más. Era el descubrimiento de que en un artículo, en periodismo, se podía recurrir a cualquier artificio literario, desde los tradicionales dialogismos del ensayo hasta el monólogo interior y emplear muchos géneros diferentes, o dentro de un espacio relativamente breve… para provocar al lector de forma a la vez intelectual y emotiva.[23]

Pese a que habla también de "un espacio relativamente breve", Wolfe está pensando en el género del reportaje cuando hace sus afirmaciones. Lorenzo Gomis define el reportaje por oposición a la información que es la noticia escueta que comunica con exactitud y eficacia un hecho nuevo. Frente a ella, el reportaje satisface las necesidades informativas a las que no llega la noticia:

> Acerca al lector al lugar del suceso, le permite comprender la articulación de una serie de hechos. El reportero se acerca al lugar de los hechos, a sus actores, testigos y con los recursos de la literatura y la libertad de un texto firmado, hace que el lector se haga cargo de lo que fue el hecho en su ambiente.[24]

El reportaje es el género periodístico que más libertad otorga al redactor y que hoy en día goza de mayor prestigio. Sin embargo, no siempre fue así. El propio Wolfe recuerda que a mediados del siglo pasado en la prensa norteamericana, el reportaje era el término periodístico "que denominaba un artículo que cayese fuera de la categoría de noticia propiamente dicha".[25] Lo incluía todo y sus autores eran poco menos que seres un tanto marginales en las redacciones. El autor de *La hoguera de las vanidades* escenifica esta situación de una manera muy gráfica aludiendo a que "los redactores guardan sus lágrimas para los reporteros de guerra. En cuanto a los que escriben reportajes… cuanto menos se hable, mejor".[26] En su opinión, el destino manifiesto de los autores de reportajes era, cómo no, escribir la "gran novela americana", ya que, ayer más que hoy, el novelista era el héroe, "no había sitio para el periodista, a menos que asumiese el papel del aspirante a escritor o de simple cortesano de los grandes".[27] Pero todo eso cambió a mediados de los años sesenta con el *descubrimiento* de un periodismo que, no solo se podía escribir con elementos propios de la novela, sino también leer como una novela.

Vistos en perspectiva, los libros de Sacco no son otra cosa que grandes reportajes o sumas de reportajes más pequeños, en los que toda acción es siempre una recreación (mediante viñetas) que viene dada por el relato de los testimonios y las fuentes. El maltés desarrolla todas las estrategias propias de la narrativa secuencial al mismo tiempo que comparte

(¿Quién?) What? (¿Qué?) Where? (¿Dónde?) When? (¿Cuándo?) Why? (¿Por qué?) y How? (¿Cómo?).

[23] Wolfe, T. *Op. cit*. 1973, p. 26.

[24] Citado en Bezunartea, O., Martínez, L., Del Hoyo, M. *21 lecciones de reporterismo*. Bilbao, Universidad del País Vasco, 1998, p. 109.

[25] Wolfe, T. *Op. cit*. 1973, p. 23.

[26] *Ibíd.* p. 17.

[27] *Ibíd.*

una serie de rasgos con los escritores de no-ficción creativa. La primera de estas características es la de convertir a las personas en personajes y así va deslizando cada uno de los testigos con los que se entrevista para recabar informaciones e historias, Abed, el guía que lo acompaña durante su investigación, el León, el guerrillero Khaled, o los israelíes que tratan de explicarle la otra cara del conflicto de Oriente Medio. Sacco siempre nos da destellos de la propia historia personal de todos ellos.

Si bien la mayor parte de las fuentes consultadas por Sacco son directas, testigos y víctimas, también aparecen otras institucionales: en *Notas*, por ejemplo, estas son de dos tipos. Las primeras documentales (archivos oficiales de la ONU, la UNRWA—United Nations Relief and Works Agency—, las Fuerzas de Defensa Israelí, el Estado de Israel, el archivo de la Knést —parlamento israelí—, etc.), las segundas, soldados y oficiales que conocieron de primera mano los hechos y que aparecen detallados en las últimas partes del libro. Asimismo, en diversos momentos donde la narración se hace más documental e histórica, Sacco opta por dibujar directamente a personajes históricos implicados como Ben Gurion; Gamal Abdel Nasser, presidente de Egipto desde 1956 hasta su muerte en 1970; o Moshe Dayan, héroe para los israelíes, genocida para el pueblo palestino como jefe del Estado Mayor del ejército israelí, crucial en la Guerra de los Seis Días.

Como periodista, Sacco busca con su testimonio contextualizar los hechos históricos pero también contrastar los relatos que obtiene de las víctimas; en ocasiones, este ejercicio sirve para ponerlos en duda. El autor es siempre consciente de que el suyo es un relato no ficticio en el que su propia naturaleza, periodismo, se ve reflejado como profesión y como discurso dejando patentes sus propias limitaciones y trabas: la capacidad de percepción, la memoria y la destreza del reportero, etc., haciendo gala de una dimensión meta periodística. Del mismo modo, nos brinda otras señales que prueban que el texto no es nunca una ficción, como pueden ser la presencia de prólogos explicativos y epílogos que ratifican el origen y las circunstancias en que la historia ha sido confeccionada así como mapas y documentos de carácter orientativo. Frente al novelista que crea un universo a su medida, Sacco se encuentra con un mundo hecho con sus propias reglas de funcionamiento. Por eso, en ocasiones, se muestra desorientado y hace partícipes a los lectores de esta desorientación lo que viene a reforzar esa sensación de realidad que no puede ser dominada por un autor a su antojo.

A medida que Sacco avanza en su investigación, crecen sus dudas acerca del trabajo que está realizando. Así se lo hace notar al lector con la introducción de un capítulo titulado “La memoria y la verdad esencial”. Las palabras de Sacco al comienzo de este son esclarecedoras:

> Acabáis de leer una serie de recuerdos personales que cuentan la historia de cómo, en Khan Younis, el tres de noviembre de 1956, soldados israelíes consumaron grandes matanzas de palestinos. Según los testigos, los hombres fueron muertos a tiros en casa o puestos en fila en la calle y fusilados contra el muro. Permitidme ahora que socave los pilares en los que se basa nuestra historia. No hace falta decir que los recuerdos cambian con los años, y los que aquí hemos removido son viejos de varias décadas. La memoria desdibuja los contornos, añade y sustrae.[28]

Sacco introduce aquí un capítulo reflexivo acerca de todo su trabajo y desliza uno de los conceptos más importantes para hablar, no solo de periodismo, sino de historia y, por ex-

[28] Sacco, J. *Op. cit.* p. 112.

tensión, de determinadas literaturas de no ficción. Se trata de la memoria. No entraremos a discutir aquí la complejidad teórica que entrañan los estudios alrededor de este concepto y sus manifestaciones literarias, expoliadas fundamentalmente por la generación que sobrevivió al Holocausto y tan en boga ahora en España o la llamada Literatura de Testimonio de Latinoamérica. De nuevo, Sacco concatena testimonio y representación gráfica de los mismos en una secuencia de viñetas que no tiene fin. Estos testimonios son borrosos, se contradicen incluso y por eso advierte el autor en una viñeta en negro con un solo rótulo: "¿Qué sacamos de todo esto?". Él mismo ofrece una respuesta:

> Me es imposible descifrar el sentimiento de culpa y el dolor que sufre quien sobrevive donde tantos otros han sucumbido [una reflexión que coincide con la de los supervivientes del Holocausto, de Primo Levi al propio padre de Art Spiegelman en *Maus*], ni sabría explicar qué puede inducir a una persona traumatizada a evocar la muerte de un hermano, no estando aquella allí suponiendo que así fuera. No pretendo con esto sino aludir a los problemas que conlleva basarse en testigos presenciales para contar nuestra historia. Pero nada de esto debería hacernos olvidar la verdad esencial: el 3 de noviembre de 1956, tres hermanos de Khamis fueron abatidos a tiros por soldados israelíes. Estaban, según sostiene un informe de la ONU, entre los 275 palestinos muertos aquel día en la ciudad y el campamento de Khan Younis.[29]

Su reflexión es muy clarificadora y daría para un largo debate sobre la memoria y los testimonios y cómo el investigador debe acercarse a ellos. Pero yo prefiero quedarme con el final y el posicionamiento de Sacco al aludir a un informe oficial de la ONU que reproducirá en el capítulo siguiente bajo el título "Documento". Sacco parece curarse en salud y apelar al buen sentido crítico del lector para que sea este quien saque sus propias conclusiones, pues él ya ha sacado las suyas.

Las obras de Sacco se comportan como literatura de testimonio en el sentido en que queda patente la participación de un interlocutor que transcribe o graba el relato de un testigo para luego trasladarlo a imágenes, de manera que aquel se convierte en narrador principal. La sucesión de episodios funciona en la mente del lector como las piezas del rompecabezas que deben ser colocadas por este para armar un todo. Este modo de trabajar puede resultar tedioso hasta para el propio Sacco. Así como ya había hecho en *Palestina*, confiesa su cansancio por hacer siempre lo mismo, llegar a una casa, participar en la ceremonia del té y disponerse a escuchar un nuevo drama personal donde se juntan torturas, parientes muertos y derribos de casas, y al final no obtener la información deseada. De esta manera, los cómics periodísticos de Sacco desembocan en narraciones corales en las que el periodista toma prestado el punto de vista de los personajes. El resultado es una fusión entre voces, la primera y la tercera, lo que da lugar a una nueva voz que acaba por no pertenecer ni al autor ni a sus testigos.

La sensación que transmite al lector siguiendo esta fórmula es doble: por un lado, el lector obtiene una visión de los hechos de primera mano, con una pátina de fidelidad a los mismos; por otro, la representación que Sacco realiza de sí mismo es, en muchas ocasiones, un tanto descalificadora, sobre todo en los momentos de mayor reflexión meta narrativa. El mencionado comienzo de *Notas* no puede ser más elocuente.

Por último, cabe señalar otra de las características más reveladoras en cuanto a la naturaleza periodística de las obras de Sacco, que viene dada por el juego de contrarios. Una de

[29] Sacco, J. *Op. cit*. p. 116.



FIG. 5. *Notas al Pie de Gaza*. Joe Sacco (2010). p. 267.

las limitaciones del periodismo es la temporalidad con la que funciona: el pasado verbal confina el espectro temporal de interés, mientras que el relato debe de estar marcado por la inmediatez y la urgencia. Al igual que los autores del Nuevo Periodismo utilizaron con frecuencia el presente histórico para superar el aislamiento temporal, Sacco se instala en él para relatar su historia. De esta forma el lector se identifica con la experiencia expuesta porque comparte un mundo que, a fin de cuentas, es el suyo propio. Se integra mejor en el proceso narrativo porque el presente verbal es su mismo tiempo existencial; y hace que el texto se engalane con una cierta validez permanente de los detalles contados en presente. El cómputo general de lo anterior es que la no-ficción transmite algo que ya sucedió, pero que tiene ecos presentes. El propio Sacco lo resalta en su prólogo a *Notas*:

> La génesis de este libro se remonta a la primavera de 2001, cuando la revista *Harper's* nos encargó al periodista Chris Hedges y a mí un trabajo en la Franja de Gaza […]. Recordé la mención que muchos años antes había leído en el libro de Noam Chomsky, El triángulo fatal —básicamente una breve cita de un documento de las Naciones Unidas—, sobre una gran matanza de civiles en Khan Younis en 1956 […]. Chris consideró que lo sucedido […] era parte importante de la historia de la ciudad, e incluyó varios párrafos al respecto en el artículo […]. Por alguna razón, los responsables de la revista eliminaron aquella sección. Aquello me molestó. Ese episodio […] no merecía ser relegado al olvido de ese modo.[30]

Joe Sacco, periodista pero también creador de cómics, escribió esto hace nueve años y desde entonces poco o nada ha cambiado en los territorios ocupados. No obstante, su

30 Sacco, J. *Op. cit*. p. ix.

obra se erige como un documento de gran valor para realizar un acercamiento profundo a uno de esos episodios que permanecen arrinconados en los márgenes de la historia.

El autor maltés demuestra que un medio como el cómic —conviene no olvidar que eso es *Notas* por encima de todo—, tradicionalmente asociado a contenidos de naturaleza ligera, es perfectamente válido y adecuado para dar cabida a cualquier materia, por mucha seriedad que le presupongamos a esta. En su trabajo, Sacco combina el lenguaje clásico de la viñeta con un escrupuloso hacer periodístico —el periodismo que huye de falsos objetivismos para instalarse en la objetividad y la honestidad como únicos condicionantes— para realizar un auténtico reportaje largo sobre el conflicto árabe-israelí. Siguiendo el esquema clásico de los textos del llamado Nuevo Periodismo, el autor se coloca siempre en primera línea para desde su punto de vista ofrecernos un relato que viaja desde el detalle de las pequeñas historias a la totalidad de un tema de gran complejidad que es imposible de desentrañar sin la revisión de todas sus aristas.

Si bien no es el primero, Sacco se ha convertido con su última obra en el mayor y más convincente representante de lo que podríamos denominar sin temor a equivocarnos cómic periodístico, un subgénero a caballo entre distintas disciplinas que los grandes focos mediáticos parecen haber por fin descubierto.

Bibliografía

Bezunartea, O., Martínez, L., Del Hoyo, M. *21 lecciones de reporterismo*. Bilbao, Universidad del País Vasco, 1998.

Chiappe, D. *Tan real como la ficción: (herramientas narrativas en periodismo).* Barcelona, Laertes, 2010.

Chillón, A. *Literatura y periodismo: una tradición de relaciones promiscuas*. Bellaterra (Barcelona), Universitat Autònoma de Barcelona, Servei de Publicacions, 1999.

—"La escritura facticia". *Entre la ficción y la realidad. Perspectivas sobre periodismo y literatura*. Ignacio Blanco Alfonso y Pilar Fernández Martínez (coord.). Madrid, Fragua, 2011, pp. 20-33.

González De La Aleja Barberán, M. *El Nuevo Periodismo norteamericano*. Albacete, Ediciones de la Diputación de Albacete, 1990.

Kapuscinski, R. *Ébano*. Barcelona, Anagrama, 2000.

Magi, L. "No soy objetivo pero sí honesto". Entrevista a Joe Sacco en *El País* del 25 de octubre de 2009. Disponible *on line* en http://www.elpais.com/articulo/cultura/soy/objetivo/honesto/elpepucul/20091025elpepicul_1/Tes. [Consultado el 06-11-2012]

—"Noticias dibujadas", en *Babelia*, suplemento literario de *El País* del 24 de abril de 2010, pp. 5-8. Disponible *on line* en http://www.elpais.com/articulo/portada/Noticias/dibujadas/elpepuculbab/20100424elpbabpor_1/Tes. [Consultado el 06-11-2012]

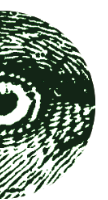
Sacco, J. *El mediador: una historia de Sarajevo*. Barcelona, Planeta De Agostini, 2004.

—*El final de la guerra: reseñas biográficas de la guerra de Bosnia, 1995-96*. Barcelona, Planeta De Agostini, 2006.
—*Gorazde, zona protegida: La guerra de Bosnia oriental 1992-1995*. Barcelona, Planeta De Agostini, 2006.
—*Palestina: en la Franja de Gaza*. Barcelona, Planeta De Agostini, 2007.
—*Notas al pie de Gaza.* Barcelona, Random House Mondarori, 2010.

Versaci, R. *This Book Contains Graphic Language: Comics as Literature*. London / New York, Continuum, 2007.

VV. AA. *Gran Diccionario de la Lengua Española*. Barcelona, Larousse Planeta, D.L, 1996. [Ed. en CD-ROM].

Wolfe, T. *El nuevo periodismo*. Barcelona, Anagrama, 1973.



Para leer el Imperialismo. La historieta como arma discursiva en *450 años de guerra contra el Imperialismo* (1973-1974) de Héctor G. Oesterheld y Leopoldo Durañona[1]

Pablo Turnes

Universidad de Buenos Aires – CONICET

Profesor en Historia, recibido en la Universidad Nacional de Mar del Plata (UNMdP), Magister en Historia del Arte Argentina y Latinoamericana por el Instituto de Altos Estudios Sociales de la Universidad Nacional de San Martín (IDAES/UNSAM); becario doctoral del CONICET, Doctorando en Ciencias Sociales, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires (UBA). Su proyecto actual de investigación se titula: "La excepción en la regla. La obra historietística de Alberto Breccia (1962 – 1984)", bajo la dirección de Laura Vazquez y Marcela Gené.

[1] Una versión de este artículo fue presentada en las *I Jornadas Interdisciplinarias de Jóvenes Investigadores en Ciencias Sociales*, 8, 9 y 10 de mayo de 2013, Universidad Nacional de San Martín, Provincia de Buenos Aires, Argentina.

Resumen

Entre el 24 de julio de 1973 y el 26 de marzo de 1974, Héctor Oesterheld y Leopoldo Durañona produjeron para *El Descamisado* —órgano de prensa oficial de la agrupación política revolucionaria Montoneros— una serie de relatos donde encararon la tarea de (re)construir un relato histórico-pedagógico desde una historieta que situara temporalmente y legitimara ideológicamente la existencia y la misión de Montoneros. El resultado fue una obra inconclusa, radical y polémica. Este trabajo se propone indagar en las posibilidades políticas del lenguaje historietístico en un contexto particular como el de la Argentina de la década de 1970.

Abstract

Between July 24, 1973 and March 26, 1974, Héctor Oesterheld and Leopoldo Durañona produced for *El Descamisado* —the official press release of the political revolutionary group Montoneros— a series of stories which faced the task of (re)constructing a pedagogical and historical narrative from a comic that could temporarily place and ideologically legitimize, the existence and mission of Montoneros. The result was an inconclusive, radical and controversial work. This paper aims to look into the political possibilities of comics language in a particular context such as the Argentine of the 1970s.

Introducción: para leer al imperialismo

Sólo la violencia ejercida por el pueblo, violencia organizada y aclarada por la dirección, permite a las masas descifrar la realidad social, le da la clave de ésta. Sin esa lucha, sin ese conocimiento en la praxis, no hay sino carnaval y estribillos.

Frantz Fanon, *Los condenados de la Tierra* (1961)

Las líneas que siguen habrán de perdurar en el tiempo en tanto vibren las rebeldías y las ideas liberadoras de las multitudes oprimidas, de esos "condenados de la tierra" de las que el maestro Oesterheld sigue siendo parte.

Juan Manuel Viniegra, "Palabras del Editor" en
Latinoamérica y el imperialismo. 450 años de guerra (2004)

Entre el 24 de julio de 1973 y el 26 de marzo de 1974, Héctor Oesterheld y Leopoldo Durañona produjeron para *El Descamisado* —órgano de prensa oficial de Montoneros— una serie de relatos que a partir del número 10 y hasta el número 46 —el último publicado—,[2] encararon la tarea de (re)construir un relato histórico-pedagógico desde una historieta que situara temporalmente y legitimara ideológicamente la existencia y la misión de Montoneros.[3] El resultado fue una obra inconclusa, radical y polémica.

Este trabajo se propone revisar los postulados sobre los que la obra fue construida, teniendo en cuenta 1) el discurso antiimperialista desarrollado por Oesterheld/Durañona; 2) las características del relato historietístico como lenguaje específico y su complejidad a la hora de transmitir información desde la combinación imagen/texto; 3) la influencia de la Teoría de la Dependencia como matriz ideológica de una forma de entender la lucha política pero también las posibilidades de un medio que se asume como popular/marginal. Vale aclarar que la identificación de estos puntos no implica necesariamente su separación, al contrario: se trata justamente de poder ponerlos en juego para verlos interactuar, probar sus combinaciones, extrapolaciones y límites. Comencemos entonces nuestro desafío.

---

[2] En este último número correspondiente al 2 de abril de 1974 la serie fue escrita por Jorge Morhain y dibujada por Rubén Sosa. Nuestro recorte se detiene en el número 45 dado que fue el último realizado por la dupla Oesterheld/Durañona. Por otra parte, los autores había comenzado su trabajo en *El Descamisado* con dos historias autónomas: "La historia de los villeros. De la miseria a la liberación" (n.º 4, 12 de junio de 1973) y "Perón: la Reconquista del Gobierno. Hacia la Toma del Poder" (n.º 5, 19 de junio de 1973).

[3] Montoneros tuvo sus orígenes en el Movimiento Nacionalista Revolucionario Tacuara, originalmente una agrupación de derecha nacionalista donde confluían posiciones pro-fascistas, antisemitas e integristas católicas y que propendían a la acción directa. Su periodo de actuación fue 1955-1965. Posteriormente, divisiones internas llevaron a la radicalización de posiciones revolucionarias de izquierda que confluyeron con el peronismo sindical de base. La confluencia entre las FAP (Fuerzas Armadas Peronistas) y Montoneros llevaron al grupo a proponer la lucha armada como única vía de la revolución y de la vuelta del peronismo proscripto desde el golpe de estado de 1955 que había derrocado a Juan Domingo Perón. A partir de 1974, con la vuelta del líder exiliado en Madrid, la ruptura con Montoneros se hizo explícita y el grupo pasó a la clandestinidad. A partir de 1975, las acciones represivas por parte del gobierno de Isabel Martínez de Perón (viuda del líder fallecido poco tiempo después de su regreso y vicepresidenta en la fórmula electoral) marcaron el inicio de las prácticas sistemáticas de asesinatos, desapariciones y torturas por parte de grupos parapoliciales coordinados por el Ministro del Interior José López Rega en lo que se conoció como la Triple A (Alianza Anticomunista Argentina). Para cuando Martínez fue derrocada el 24 de marzo de 1976, Montoneros estaba prácticamente destruido, y muchos de sus miembros se encontraban muertos o en el exilio. La dictadura de la Junta Militar se encargó de exterminar a muchos de esos cuadros haciéndolos volver en un plan que se conoció como la Contraofensiva (1979), y que consistió en un plan deliberadamente concebido como engaño mediante la propagación de información falsa que hacía creer que la dictadura se encontraba debilitada y que la situación revolucionaria se había fortalecido.

A partir de 1968, cuando es publicada *Vida del Che* (posteriormente retitulada *Che. Vida de Ernesto Che Guevara*), Oesterheld hizo explícita su creciente radicalización política. A esta obra se le suma la reversión de *El Eternauta* en la revista *GENTE* (mayo a septiembre de 1969) y *Evita. Vida y obra de Eva Perón* (1970). El acercamiento del escritor a Montoneros —donde militaban sus cuatro hijas: Beatriz, Diana, Estela y Marina— cristalizaría de manera trágica y definitiva el camino elegido. Es en este sentido que *Latinoamérica y el Imperialismo* se propone como un punto de no retorno en la obra/vida del escritor. Ciertamente, sus obras tuvieron un factor clave: Alberto Breccia —sus otros dibujantes fueron Enrique Breccia y Leopoldo Durañona, hijo y discípulo respectivamente —. Volveré más adelante sobre esto.

De esta manera, al revisar sus propios postulados acerca de qué y para qué hacer historietas, Oesterheld entró en un campo de batalla donde la cultura como *corpus* en construcción se proponía revertir la colonización cultural y reinventar a los sujetos sociales para proceder así a la liberación definitiva y total. Desde un inicio Oesterheld había entendido la historieta como herramienta pedagógica y popular, pero es a mediados de la década de 1960 cuando esta tarea se resignifica con un propósito más específico en su ambición ideológica. La presentación (FIG. 1) era clara al respecto, y puede pensarse como manifiesto. Se hace foco en tres elementos: 1) el imperialismo es una continuidad que toma diferentes formas —Europa, Estados Unidos— pero siempre actúa en el mismo principio de injusticia y explotación; 2) el verdadero protagonista es el Pueblo, y el efecto desenmascarador revela su potencia presentando la Historia Verdadera; 3) todo análisis parte del supuesto que se está siempre en una situación de guerra, con diferentes fases pero sin detenerse (explicitado en el título: *450 años de guerra*). [4]

Este prefacio no puede separarse de las tres primeras páginas de la serie (Fig. 2). Ellas son un resumen de cómo entender gráficamente el objetivo didáctico de la propuesta de Oesterheld/Durañona: una serie de estampas donde el texto ocupa dos tercios de las viñetas, mientras el dibujo sitúa/denuncia históricamente al imperialismo como una fuerza criminal y reclama para sí la reconstrucción de una identidad latinoamericana justificada y formulada a partir de ese crimen primero, el de la conquista. No deja de estar presente cierta paradoja: se reclama una herencia americana que no podría existir sin la presencia europea —agregando cierta estereotipación indigenista, pero es entendible como argumento efectivo dentro del objetivo general—, y al mismo tiempo —un análisis lúcido por parte de Oesterheld— Europa no existiría sin América. Esto ha sido señalado y tratado de manera notable por Aníbal Quijano:

> […] el éxito de Europa Occidental en convertirse en el centro del moderno sistema-mundo, según la apta formulación de Wallerstein, desarrolló en los europeos un rasgo común a todos los dominadores coloniales e imperiales de la historia, el *etnocentrismo*. Pero en el caso europeo ese rasgo tenía un fundamento y una justificación peculiar: la clasificación racial de la población del mundo después de América […] los europeos generaron una nueva perspectiva temporal de la historia y re-ubicaron a los pueblos colonizados, y a sus respectivas historias y culturas, en el pasado de una trayectoria histórica cuya culminación era Europa.[5]

---

[4] En su reedición de 2004, de Doedytores, el título fue modificado por *Latinoamérica y el Imperialismo. 450 años de guerra*.

[5] Quijano, A. "Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina", 2000, p. 210; en Lander, E. *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas*. Buenos Aires, UNESCO-CLACSO, 2003 (3ª. edición), pp. 201-246.

VAMOS A CONTAR LA HISTORIA DE CÓMO NOS ROBÓ EL IMPERIALISMO

AMERICA LATINA, 450 AÑOS DE GUERRA

¿Qué es el imperialismo? ¿Cuándo empezó a enviar sus lugartenientes, sus soldados, sus espías, sus "embajadores", sus empresarios para dominar y explotar a los pueblos latinoamericanos? ¿De qué maneras los invasores extranjeros –primero los españoles, después los ingleses y ahora los yanquis- se movieron y siguen actuando para controlar los gobiernos títeres de los países del continente? ¿Cómo nos quitaron las riquezas, nos destinaron a la miseria, orquestaron golpes, bajaron gobiernos populares, mandaron sus tropas asesinas para aniquilar las rebeliones de los pueblos?
Vamos a contar la historia del imperialismo para que cada una de estas preguntas y muchas más tengan su respuesta. Desde las páginas de El Descamisado saldrá entonces nuestra verdadera historia. Cual fue la realidad de nuestro pasado y cual es la realidad de nuestro presente. Porque la historia del imperialismo es la historia del continente americano –la Patria Grande- y la historia de nuestra patria.
Son 450 años de guerra.
Sí, de guerra. Porque los pueblos avasallados por el invasor nunca se rindieron. Pusieron el pecho. Pelearon. Dieron la vida infinidad de veces en su combate por ser libres. El imperialismo nunca fue una simple frase de denuncia de los pueblos. Tienen nombre y apellidos. Tienen balas y sangre en su negra historia. Esa historia es la que empezamos a contar desde este número.

FIG. 1. Presentación de la serie *450 años de guerra contra el Imperialismo*, *El Descamisado* n.º 10, 24 de julio de 1973.



FIG. 2. "La España Imperialista", *El Descamisado* n.º 10, 24 de julio de 1973.

La denuncia, entonces, fue contra esa relación que siempre se ha dado y se sigue dando hasta el presente en términos de desigualdad de condiciones y sometimiento. De esta manera, el tiempo histórico nunca abandona del todo ese pasado, sino que lo replica especularmente devolviéndose a sí mismo su propia imagen de la cual debe huir inevitablemente porque, en algún punto, la larga serie de crímenes —que son uno y el mismo: el imperialismo capitalista— sería revelada. De ahí el objetivo desenmascarador: la evidencia contra el sistema y su Historia suma todas las potencias obturadas por el imperialismo —la fuerza negativa— devolviéndolas positivamente sobre América Latina como espacio concreto donde la lucha ancestral encuentra al sujeto que la haga efectiva y final: las masas populares. El remate es una doble cita —textual y (foto)gráfica— de Juan Domingo Perón, quien al no aparecer dibujado enfatiza su pertenencia a un presente inmediato e identificable, separándolo de la historia trágica para enfrentarlo a ella.

El tercer episodio de la serie (FIG. 3), se suma al análisis sintético donde se presenta la matriz lógica —y las consecuencias— del funcionamiento del imperialismo como fuerza predatoria desde un sistema eficiente y organizado. La identificación de Inglaterra será central en toda la trama, ya que termina desplazando a los Estados Unidos como enemigo señalado debido a la interrupción de la serie que no llega más allá del tercer cuarto del siglo XIX. Pero sin duda cumple su función como cristalización de lo que una potencia imperialista —y por extensión, *el* imperialismo— es, y cómo actúa. Ahora bien, el enemigo ha sido introducido y estará siempre presente actuando en la misma dirección. ¿Pero qué queda del otro actor, el Pueblo?

El capítulo siguiente titulado *Las Invasiones Inglesas* presenta al arquetipo que atravesará paralelamente la trama del imperialismo y sus cómplices como contracara y antítesis: *Juan Cualquiera*. La denominación no pretende ser sutil, sino efectiva. Los mismos dibujos de Durañona —que en el capítulo anterior (FIG. 3) evidenciaban el apuro resuelto con ciertas dosis de abstracción— aquí se detienen un poco más para delinear el cuerpo de ese joven que se encuentra con la historia y con su destino latinoamericano al ser atravesado por una bala inglesa (FIG. 4). La batalla —siempre habrá un *¡Viva la Patria!* en los combates de la serie— se desvanece y la viñeta ofrenda el cuerpo joven y hermoso al vacío de la muerte.[6] Esa lógica político-estética estará inscrita en todo combate entendido como *sacrificio*, una apuesta riesgosa ya que convierte a la serie en

> [...] una historia que cuenta con héroes, pero sobre todo con mártires, y que es contada, en cada número de *El Descamisado*, de modo que cada personaje sea un doble fantasmático de los actores que ocupan la escena política, tal como la describe la JP [Juventud Peronista] en 1973.[7]

[6] Me permito una breve digresión: la idea de la muerte heroica estereotipada del patriota no se separa aquí de la versión oficial y militarista de las batallas de la independencia. Esto no es un dato menor, ya que después de todo la lógica militarista terminó por cooptar la lógica de las organizaciones armadas de modo tal que el discurso era menos distinguible entre el *nosotros* y el *ellos*. Rodolfo Walsh, quien como Oesterheld cumpliera labores de prensa y (contra)información en Montoneros, recuperaba en *Operación Masacre* el epitafio real de un soldado muerto en la calle durante el alzamiento peronista de 1956, acaso más honesto en su sordidez que el *¡Viva la Patria!*: "No me dejen solo, hijos de puta."

[7] Sigal, S. y Verón, E. "El amor alucinado" en *Perón o muerte. Los fundamentos discursivos del fenómeno peronista*, Eudeba, Buenos Aires, 2010, pp. 195-202.

Los Ingleses preparan la Dominación

Publicada en El Descamisado N° 12, del 7 de agosto de 1973.







FIG. 3. "Los ingleses preparan la dominación", *El Descamisado* n.º 12, 7 de agosto de 1973.

Estaban frescas las palabras escritas por Jean Paul Sartre en su prólogo a *Los Condenados de la Tierra*:

> Desde que empieza, es una guerra sin piedad. O se sigue aterrorizado o se vuelve uno terrible; es decir: o se abandona uno a las disociaciones de una vida falseada o se conquista la unidad innata. Cuando los campesinos reciben los fusiles, los viejos mitos palidecen, las prohibiciones desaparecen una por una; el arma de un combatiente es su humanidad. Porque, en los primeros momentos de la rebelión, hay que matar: matar a un europeo es matar dos pájaros de un tiro, suprimir a la vez a un opresor y a un oprimido: quedan un hombre muerto y un hombre libre; el superviviente, por primera vez, siente un suelo nacional bajo la planta de los pies […] hay que unirse o dejarse matar.[8]

El arquetipo de Oesterheld/Durañona servirá para definir a esos héroes/mártires anónimos a los que se les debe la libertad y las conquistas conseguidas con el sacrificio de la sangre. El Imperialismo es un imperio de lágrimas que deben ser honradas pero no vueltas a llorar; admiradas, nunca temidas. De esta manera se completa la concepción del cuadro histórico del conflicto integrando a los sujetos que combaten dentro del marco racial y étnico del imperialismo (indios, gauchos, negros, mestizos y mujeres), pero invirtiendo su negatividad: ahí donde hubo cuerpos dóciles y obedientes hay ahora —porque hubo entonces— una comunión de seres diferentes devenidos iguales al haberse ganado su lugar luchando contra el imperialismo y sus aliados. No se les reclama a los sujetos que evidencien un conocimiento del sistema en el que existen sino que hayan sabido identificar correctamente al enemigo en su momento y su lugar, para luego haberlo enfrentado.

La historia nacional, esa aventura

> *El contacto del pueblo con la nueva gesta suscita un nuevo ritmo respiratorio, tensiones musculares olvidadas y desarrolla la imaginación. Cada vez que el narrador expone frente a su público un episodio nuevo, asistimos a una verdadera invocación. Se le revela al público la existencia de un nuevo tipo de hombre.*
>
> Frantz Fanon, *Los condenados de la Tierra* (1961)

En la obra de Fanon, como en el léxico guevarista, el *Hombre Nuevo* tuvo una importancia central. En busca de una definición más precisa, y lógica, un sujeto de una *sociedad otra* —no-capitalista— tenía que ser socialista. De alguna manera se funden dos concepciones hasta hacerse inseparables. La *minima moralia* de este nuevo ser fue objeto de debates donde la cuestión era hasta qué punto separarse o no de los preceptos morales burgueses, qué lugar tenía la violencia, las relaciones sociales, el sexo, etc. En el caso que nos concierne, hemos visto cómo rápidamente aparece la figura del mártir joven y hermoso —juventud y belleza suelen implicarse la una a la otra como *Hombre Nuevo* y socialismo se implicaron en ese momento—. Sin embargo, el ideal del *Hombre Nuevo* en la lógica de *El Descamisado* más bien podría llamar el *Viejo Hombre Nuevo*:

> […] la presencia de estos combatientes no tiene un comienzo: siempre han estado allí, contemporáneos del nacimiento de la Patria, dejándose matar, resistiendo, obteniendo pasajeras vic-

[8] SARTRE, J. P. "Prefacio" a FANON, F. *Los Condenados de la Tierra*, Fondo de Cultura Económica, 1983 (1961), México, D. F; p.14. Traducción de Julieta Campos.



FIG. 4. "Las Invasiones Inglesas", *El Descamisado* n.º 13, 14 de agosto de 1973.

> torias. La JP es simplemente un nuevo avatar, la reencarnación de aquellos que desde siempre defendieron al Pueblo-Patria y que supieron reconocer a quienes sabían conducir la lucha.[9]

Y los mismos autores agregan más adelante:

> El imaginario Montonero trata, por el contrario, de construir el colectivo Pueblo como una *entidad mítica*, situada ella también, como los héroes, en el tiempo "fuerte" de la Patria: este Pueblo es activo, resiste desde siempre y lucha desde siempre contra el imperialismo. Lo cual era una manera de decirle a Perón: nosotros ya estábamos allí, en ese lugar al que usted llegó en un momento dado".[10]

[9] Sigal, S. y Verón, E. *Op. cit*. p. 197.

[10] *Ibíd* p. 202.

En el que acaso sea el episodio más polémico de la serie, "El '17' de los orilleros" (FIG. 5),[11] se presenta la radicalidad del discurso montonero en el sentido que señalaban Sigal y Verón. Oesterheld/Durañona recuperan el levantamiento de los *orilleros* —habitantes de la campaña bonaerense— del 5 de abril de 1811. En esa ocasión, un levantamiento popular reclamó que Cornelio Saavedra asumiera como jefe de gobierno frente a lo que se interpretaba como una avanzada de los sectores liberales que dañaban la economía local debido a la preferencia por las importaciones. La elección de estos orilleros como actores no identificables con ninguno de los partidos históricos —a pesar de su reconocimiento de Saavedra como líder—, implica una ruptura importante con las tradiciones de la izquierda revolucionaria en su legitimación de un pasado histórico con las figuras más afines al jacobinismo en el Río de la Plata.

Saavedra es considerado un líder débil y sin coraje para hacerse cargo de la situación; el peso de la decisión está volcado sobre Joaquín Campana, el alcalde y abogado que representa a los orilleros frente a la Junta porteña. Pero la más notable posición discursiva que genera polémica es el ataque contra Mariano Moreno, a quien se lo presenta como un agente al servicio del imperialismo británico. La historieta concluye con la derrota de los orilleros al ser encarcelado el incorruptible Campana y sobornados los jefes regimentales:

> Como vemos, el Imperialismo ha aprendido la lección. Nunca más mandará tropas. Le bastará usar a los "Moreno" de turno para derribar los gobiernos populares y poder hacer impunemente su negocio. El Moreno de entonces frustró la Patria Grande y comenzó el empobrecimiento del interior. Los "Moreno" de hoy siguen en lo mismo, pero aumentados. Por algo, cada año se nos mueren de miseria tantos pibitos como yanquis murieron en Vietnam.[12]

La violencia textual supera la violencia gráfica, que por otra parte básicamente no presenta acción. El recurso suele ser el inverso al del decurso histórico lineal: es el presente el que se vuelca en el pasado, y no a la inversa. Los enemigos de hoy son/eran Moreno y viceversa; los orilleros actúan *como si hubieran leído el "*Programa de Huerta Grande*"*,[13] etc. El episodio generó la réplica, entre otros, del historiador Norberto Galasso, quien señaló las imprecisiones y anacronismos y lo equivocado de deshacerse de una figura como Moreno entregándosela al enemigo.[14] La respuesta editorial aceptaba el exceso: "Sí, es

[11] El título hacer referencia al 17 de octubre de 1945, cuando miles de trabajadores marcharon desde el cordón industrial del conurbano bonaerense hacia el centro de Buenos Aires, confluyendo en la Plaza de Mayo donde se encuentra la Casa Rosada, sede del Poder Ejecutivo Nacional. La manifestación tenía como objetivo pedir la liberación del teniente coronel Juan Domingo Perón, quien en su rol como Secretario de Trabajo había propendido a las mejoras de los derechos laborales ganándose la enemistad de los sectores más conservadores del Ejército Argentino que habían presionado para desplazarlo, encarcelándolo. El 17 de octubre se conoce como el Día de la Lealtad Peronista y se considera el hecho fundacional del Movimiento Peronista.

[12] Durañona, L. y Oesterheld, H. G. *Latinoamérica y el imperialismo. 450 años de guerra*, Doedytores, Buenos Aires, 2004, p. 34.

[13] El programa conocido como *Programa de Huerta Grande* fue el resultado de una declaración conjunta de las 62 organizaciones sindicales en el Plenario Nacional llevado a cabo en junio de 1962, en Huerta Grande (Provincia de Córdoba). En ella se establecían 10 puntos sobre las que se fundarían los reclamos del sindicalismo peronista de base, dentro de un proceso de rearticulación de las fuerzas políticas y la relación Capital/Trabajo después de 1955. El documento se puede consultar en http://archivohistorico.educ.ar/content/programa-de-huerta-grande

[14] La figura de Mariano Moreno ha sido siempre una oscura y polémica. La reconstrucción del campo

cierto. Con Moreno se nos fue la mano”, pero lo relativizaba argumentando que se debía a los tiempos de una escritura periodística y militante, distanciada de los tiempos de una investigación académica. Y defendía la posición del episodio que, por cierto, era la línea editorial y no a la inversa.[15]



FIG. 5. “El ‘17’ de los orilleros”, *El Descamisado* n.º 16, 4 de septiembre de 1973.

---

político rioplatense post 1810 fue en general simplificador, de ahí que tanto el mismo Moreno como los orilleros no terminen de encuadrarse en un marco que evidencia las distancias con los términos de la lucha política revolucionaria extrapolada al presente de la serie. José Pablo Feinmann reconocía en la reedición de 1996 de su obra *Filosofía y Nación* (publicada originalmente en 1982 y escrita entre 1970 y 1975); que de reescribir su obra sería menos duro con Moreno. Y resolvía en una ecuación el momento orillero: Moreno tenía plan, pero no tenía pueblo; Saavedra tenía pueblo, pero no tenía plan. Teniendo en cuenta la cercanía político-ideológica con Oesterheld y Montoneros, es posible identificar esta polémica como un debate relacionado al intento de romper con la dicotomía historiografía liberal/revisionismo y la necesidad de elegir una serie de hombres ilustres como antecesores, fueran cuales fuesen, y en última instancia con la figura de un líder necesario. Ver Feinmann, J. P. *Filosofía y Nación. Estudios sobre el pensamiento argentino*, Ariel, Buenos Aires, 1996.

15 Dos años más tarde, en una entrevista realizada por Guillermo Saccomanno y Carlos Trillo, Oesterheld afirmaba que los guiones para *El Descamisado* le costaban “mucho más esfuerzo que tres guiones para (la editorial) Columba”, debido al trabajo de investigación, recolección y organización de datos históricos para los episodios. Sin embargo, Oesterheld parece dar la razón a la respuesta editorial cuando afirma que esa constante ida y vuelta entre pasado y presente fue la manera de poder ordenarse en su labor y no algo predefinido y deliberado. Ver Saccomanno, G. y Trillo, C. *Historia de la Historieta Argentina*, Editorial Récord, Buenos Aires, 1980.

Pero hay un factor fundamental al que Oesterheld no renuncia, y es al hacer historieta. Más específicamente, al género de la aventura que él mismo junto con otros redefinió desde Editorial Frontera en la segunda mitad de la década de 1950. En todo caso, esa radicalización política lo es también del contenido político-ideológico que se encuentra en el género de la aventura tal como se lo presenta en lenguaje historietístico. A diferencia de los escritores que se debatían entre continuar escribiendo o dejarlo todo por las armas, Oesterheld nunca dejó de escribir historietas:

> Oesterheld irrumpe en un lugar que no condice con su trayectoria esperada e incorpora a la historieta un interés profesional [...] y un capital cultural —científico y literario— que lo ponen entre géneros "mayores" y "menores", entre la "alta literatura" y los medios de masas. Oesterheld es a la vez un asalariado de las industrias culturales y un propietario, fallido pero central, de un medio de producción. Oesterheld es, finalmente, un productor intelectual y un militante y ambas elecciones lo acompañarán hasta su desaparición en manos de la dictadura militar.[16]

Esta posición particular y marginal de la historieta y del historietista como productor cultural hacían del lenguaje un medio sumamente efectivo para trasladar masivamente una serie de mensajes y de discursos, y le dio la posibilidad a Oesterheld de intervenir políticamente en esa misma sociedad de masas de la manera que mejor sabía: escribiendo guiones. Esto implicaba toda una tradición moderna de reapropiación y devolución de esas formas que habían llegado con los *syndicates* norteamericanos a principios del siglo xx —la fuerza del capital mediático— y que habían sido rápidamente subvertidos a favor de una versión más afín a los gustos locales. Lo que en principio era una cuestión de ajuste a un público en formación, desde la experiencia de Editorial Frontera se había convertido en ejercicio consciente de un decir diferente utilizando las mismas herramientas. Juan Sasturain ha propuesto lo que podríamos considerar una variable de la Teoría de la Dependencia cultural aplicada a este devenir argentino de la historieta:

> Parece más fructífero para el debate acerca de nuestra cultura nacional indagar acerca de los mecanismos de cristalización expresiva y colonización cultural que nos convierten en poleas de transmisión de una mitología que incluye nuestra insignificancia y nos coloca en una periferia desde la cual la Aventura e incluso la Historia parecen resolverse en espectáculo. La apropiación del neocolonialismo [...] va más allá de la dependencia económica y la subsidariedad con los centros hegemónicos; suele, en el campo de la cultura, manifestarse como internalización de pautas alienadas de la circunstancia nacional.[17]

La fórmula se resume en la suma de los siguientes factores: Género Narrativo/Historieta + Campo Temático (Aventura) + Circunstancia Argentina.[18] En este sentido, el paradigma oesterheldiano de la historieta —y de una parte importante de la cultura nacional de la segunda mitad del siglo xx— encuentra su cristalización en *El Eternauta*. A tal punto que cuando la obra es reeditada por la Editorial Récord en 1975, Oesterheld escribe en el

---

16 Reggiani, F. y Von Sprecher, R. (eds.). "Prólogo" a *Héctor Germán Oesterheld: de El Eternauta a Montoneros*, Universidad Nacional de Córdoba, Escuela de Ciencias de la Información, 2010, p. 7.

17 Sasturain, J. *El domicilio de la aventura*, Colihue, Buenos Aires, 1995, p. 60.

18 *Ibíd.* p. 56. Desde la perspectiva de este trabajo, y en consonancia con otras interpretaciones en torno a la historieta, se entiende a ésta no como género sino como lenguaje específico donde pueden encontrarse géneros narrativos.

prólogo una relectura de su obra y genera un concepto político-filosófico: *el héroe colectivo*. La matriz ideológica es revisada y puesta a funcionar en favor de la coyuntura redirigiendo lo que ya se encontraba ahí.[19]

Atilio Borón, al explicar la(s) Teoría(s) de la Dependencia, afirmaba que se trató de una formulación genuinamente latinoamericana generada como respuesta a lo que la realidad continental y las teorías europeas no podían responder o habían fallado en hacerlo: el porqué del subdesarrollo teniendo los medios necesarios; la continuación de la dependencia post-ruptura con la metrópolis, etc.[20] Es posible entender la formulación que la historieta argentina hizo de sí misma desde esa perspectiva, es decir, teniendo los medios a disposición, generar preguntas y respuestas propias, y no meras copias. Oesterheld señalaba:

> Un héroe importado es más barato que un héroe local, y además ya viene fabricado, no hay más que traducirlo: el resultado es que el personaje que viene de afuera provoca en el lector un alejamiento de lo nuestro. Una de esas deformaciones se advierte cuando, a través de la historieta clásica, un chico argentino sabe más sobre la guerra de secesión norteamericana que sobre las guerras civiles en el país […] Quizás todo resida en que nosotros no nos consideramos capaces de ser protagonistas.[21]

Es notable la manera en que la producción de un discurso de género narrativo es puesta en términos de importación de un producto manufacturado —"ya viene fabricado"—. El combate contra el agresor, antes que suplantarse por las armas como forma de superar los otros medios de denuncia/resistencia, es presentado simultáneamente como dos formas o dos tiempos de la misma lucha.[22] Volviendo a la matriz del conflicto, o mejor dicho de cómo (re)presentarlo, es interesante lo que nota Laura Fernández respecto a la lógica narrativa de la serie:

> El enemigo mayor es un villano colectivo, el Imperialismo, que envía a sus acólitos a realizar el "trabajo sucio". Este enemigo mayor es, entonces, sólo perceptible a través de sus métodos, pues no se muestra en su "verdadera" forma. Esta metodología de invasión paulatina es reflejada en una guerra constante, interminable dentro de estas historietas fuertemente situadas en su contexto social y político, que muestran, asimismo, una preocupación por relatar una historia más propia / "verdadera" que permitiese reflexionar sobre el presente.[23]

---

19 La cuestión en torno a la historieta —que en la década de 1960 había encontrado su desarrollo semiótico en Europa con los trabajos de Umberto Eco, Francis Lacassin y Pierre Fresnault-Deruelle; y en la Argentina de mano de Oscar Masotta y Oscar Steimberg— contó en este periodo con dos obras seminales, polémicas, que se debatían entre la condena del medio y la indagación de sus posibilidades emancipatorias. Me refiero a *Para leer al Pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo* (1972) de Ariel Dorfman y Armand Mattelart; y *Superman y sus amigos del alma* (1974), del mismo Dorfman y Manuel Jofré.

20 Borón, A. "Teoría(s) de la dependencia", en *Realidad Económica* n.º 238, 16 Agosto/30 Septiembre de 2008, pp. 20-43.

21 Oesterheld entrevistado en *Siete Días Ilustrado*, 1971. Citado en Vazquez, L. *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*, Paidós, Buenos Aires, 2010, p. 172.

22 Fanon respondía a esta —falsa— dicotomía: "¿Cuáles son las relaciones que existen entre la lucha, el conflicto —político o armado— y la cultura? ¿Se suspende la cultura durante el conflicto? ¿Es la lucha nacional una manifestación cultural? ¿Hay que afirmar, por último, que el combate liberador, aunque fecundo a posteriori para la cultura, es en sí mismo una negación de la cultura? ¿Es o no la lucha de liberación un fenómeno cultural? Creemos que la lucha organizada y consciente emprendida por un pueblo colonizado para restablecer la soberanía de la nación constituye la manifestación más plenamente cultural que existe." (Fanon. *op. cit*. p. 151)

23 Fernández, L. "La poética estético-política en el campo de la historieta argentina. Análisis de dos casos: "La Batalla de Chacabuco" (Epopeyas Argentinas, 1970) y "Latinoamérica y el Imperialismo" (El

Dentro de este esquema actancial que Fernández identifica como el antagonismo entre *actantes agresores/actantes rebeldes*, encontramos un mal al que nunca se llega más que de manera indirecta en sus intermediarios, que cambian de faz. Son ni más ni menos que los *Ellos* de *El Eternauta*,[24] que arrojaban un arsenal infinito de criaturas —desde los bestiales Gurbos hasta los misteriosos y calculadores Manos—, pero nunca se presentaban ante los agredidos:

> El intermediario del poder utiliza un lenguaje de pura violencia. El intermediario no aligera la opresión, no hace más velado el dominio. Los expone, los manifiesta con la buena conciencia de las fuerzas del orden. El intermediario lleva la violencia a la casa y al cerebro del colonizado.[25]

Y de cerebros justamente se trata. Lucas Berone señala una escena estremecedora de la primera parte de *El Eternauta*:[26] Juan Salvo cae prisionero de los invasores y el encargado de custodiarlo es un hombre-robot, es decir un hombre que ha sido esclavizado por un dispositivo extraterrestre implantando en su cráneo que lo convierte en una máquina a control remoto. Salvo lo reconoce: es Roura, antiguo compañero del Colegio Nacional. Pero su mirada no encuentra receptor, sólo vacío. Es la metáfora del hombre mecanizado, des-historizado, alienado de sí mismo; el hombre colonizado (FIG. 6). Oesterheld se contesta a sí mismo a través del tiempo otorgando una solución posible: *Juan Cualquiera*, sujeto del Pueblo-Patria. Sólo luchando, *aventurándose*, es posible la liberación.

Durañona (o sobre cómo dibujar una genealogía de la violencia)

Leopoldo Durañona fue uno de los más notables discípulos de Alberto Breccia, junto a Enrique Breccia y José Muñoz. Esto nos permite trazar una línea relacionada íntimamente con la propuesta de la aventura *oesterheldiana* —porque le dio forma definitiva —, y al mismo tiempo porque plantea la siempre conflictiva relación entre imagen y texto, implícita en la división guionista/dibujante. Dicha línea puede ser rastreada desde *Sherlock Time* (1958-1959), publicado en la revista *Hora Cero* de la Editorial Frontera, primer trabajo importante de la dupla A. Breccia/Oesterheld. Pero es sin dudas *Mort Cinder* (1962-1964), publicada en la revista *Misterix* de Editorial Yago, donde lo que podemos denominar como el *humanismo socialista* de Oesterheld sigue una evolución particular promovida desde el conflicto entre sujeto e Historia, o lo que implica ser libre y humano al mismo tiempo.

Descamisado, 1973-1974) de Héctor G. Oesterheld". Artículo presentado en el 1er Congreso Internacional de Historietas Viñetas Serias, del 23 al 25 de Septiembre de 2010, Biblioteca Nacional, Buenos Aires, Argentina.

[24] *El Eternauta* contó con guión de Oesterheld y dibujos de Francisco Solano López y fue publicado en la revista *Hora Cero Semanal* entre 1957 y 1959, de la Editorial Frontera dirigida por el mismo Oesterheld junto a su hermano Jorge. La historieta pasó a convertirse en el clásico de la historieta argentina, y su impacto original estuvo en el traslado de la acción de una historia de ciencia ficción a lugares reconocibles de la ciudad de Buenos Aires y sus alrededores. Con el tiempo —y reinterpretaciones mediantes— la obra adquirió una simbología político-ideológica particular. En síntesis, se trata de un grupo de personas de clase media junto a trabajadores y soldados que se organizan para combatir una invasión alienígena cuyos mentores son referidos como los *Ellos*, los cuales nunca llegan a verse. El poder se despliega y se presenta a través de sus agentes intermediarios y sus criaturas bajo control remoto. El final es ambiguo y amargo: la resistencia es derrotada, pero el protagonista tiene la posibilidad de volver a comenzar viajando en el tiempo, traslado que se paga con la pérdida de la memoria.

[25] Fanon, F. *Op. cit*. p. 22.

[26] Berone, L. "El humanismo de Oesterheld. Notas sobre el tiempo abierto de la Historia", en Reggiani, F. y Von Sprecher, R. *Op. cit*. p. 20.



FIG. 6. "Rosas" (Cuarta Parte), *El Descamisado* n.º 32, 24 de diciembre de 1973.

Esa composición no podía haber sido posible de esa manera sin el anarquismo gráfico de A. Breccia. El desgarramiento no pasa por el protagonista —en general, inexpresivo— sino por el desgarramiento de las viñetas, del tejido mismo que compone la historieta y la Historia:

> […] este espacio de libertad abierto por la escritura de Oesterheld en el interior de un código fuerte o rígido, como lo es el de la historieta de aventuras, será ocupado, en las futuras obras históricas del autor, por la historia de un Pueblo (Latinoamérica) y por los íconos que cifran su destino (el Che, Evita o Rosas). Y la imagen agonística de la situación del hombre en el mundo, que desnudan brillantemente los juegos con el tiempo en Mort Cinder, se reabsorberá posteriormente en una nueva teleología: la del pueblo en armas.[27]

Vazquez observa que la dimensión experimental de la serie está volcada sobre el texto antes que sobre el dibujo, como resultado de ser el objetivo principal la efectividad política del mensaje.[28] Si bien en términos generales esto es así, Durañona comparte con los Breccia, Solano López, Gustavo Trigo, el haber estado frente a un desafío que de alguna manera obligó a los dibujantes a radicalizar su tarea, tanto por lo extremo de las tramas a dibujar como por la situación del guionista y del contexto de publicación —la clandestinidad, las dictaduras—. Desde ya, cada dibujante lo resolvió de una manera particular, muchas veces en conflicto con el objetivo político-didáctico de Oesterheld.

En un principio, Durañona se limitó en general a dibujar estampas históricas cuyo sentido terminaba de ser definido por los textos. Esto también hacía a una tradición donde A. Breccia había tenido una larga experiencia: la ilustración escolar. Pero también recurre

---

[27] *Ibíd.* p. 26.

[28] Vazquez, L. *Op. cit*. pp. 175-176.

a la abstracción expresionista que el mismo Breccia —junto con Hugo Pratt— había aplicado a la historieta de aventuras, y a las historietas de guerra en particular. En los primeros episodios habíamos señalado cómo este recurso ayudaba a disimular el apuro y la improvisación en la realización de la serie, un momento de gestación de una fórmula que aún no estaba definida.

El dibujo se sostiene entonces sobre una tradición de ilustración, de experimentación gráfica y de ambos recursos aplicados a la historieta de guerra. Pero justamente, existe ahí un inconveniente: ¿cómo modificar esos parámetros para librar una guerra justificada contra un enemigo histórico y real? ¿Cómo hacer de la violencia un acto legitimado y legitimador? Progresivamente, Durañona va insertando elementos, dejando su huella en la trama de la serie y experimentando con la puesta en página y el diseño de los paneles. Podemos identificar algunas de los siguientes recursos:

1) Una forma interesante es la que encuentra Durañona para poder resolver gráficamente esa dialéctica entre pasado y presente que supone un *continuum* histórico en revisión, y por lo tanto, inacabado y fluido. ¿Cómo destilar la potencia subversiva de ese reencuentro con los hechos? Una manera es la utilización de *anacronismos irónicos*, como el panel donde se ve claramente el estereotipo de un petrolero texano en el mercado de esclavos durante el gobierno de Bernardino Rivadavia (FIG. 7);[29] o la introducción contemporánea que traslada el relato hacia la Conquista del Desierto (FIG. 8).[30] La otra es transportar, apoyándose en el texto como reforzador del sentido, el mismo concepto a través del tiempo, en particular aquel que recorre y denomina toda la serie: la guerra (FIG. 9).[31]



FIG. 7. "Rivadavia, garantía para los ingleses", *El Descamisado* n.º 17, 11 de septiembre de 1973.

---

[29] Bernardino Rivadavia (Buenos Aires, 1780-Cádiz, 1845) fue Ministro de Gobierno y Relaciones Exteriores de la provincia de Buenos Aires durante el gobierno del general Martín Rodríguez (1820-1824) y posteriormente fue nombrado como 1er Presidente de las Provincias Unidas del Río de la Plata (1826-1827). Se lo asocia a la historiografía liberal y probritánica.

[30] Se conoce como *Campaña del Desierto* al plan militar de expansión y ocupación de los territorios patagónicos entre 1874 y 1880, bajo el mando del general Julio Argentino Roca. El resultado fue la consolidación territorial bajo control del Estado Nación argentino, y tuvo como consecuencia la acumulación de tierra en pocas manos y el exterminio y esclavitud de las tribus que habitaban el territorio llamado, paradójicamente, Desierto Argentino.

[31] Fanon señalaba esto mismo en relación al concepto de lucha entre diferentes periodos: "Durante el periodo colonial, se invitaba al pueblo a luchar contra la opresión. Después de la liberación nacional, se le invita a luchar contra la miseria, el analfabetismo, el subdesarrollo. La lucha, se afirma, continúa. El pueblo comprueba que la vida es un combate interminable." (Fanon. *Op. cit*; 56-57).



FIG. 8. "La Frontera" (Primera Parte), *El Descamisado* n.º 38, 5 de febrero de 1974.



FIG. 9. "El ejército de la Patria Grande", *El Descamisado* n.º 24, 30 de octubre de 1973.

2) Una segunda estrategia gráfica es aquello que he definido como *principio de continuidad iterativa*, es decir, el orden coherente construido en el tiempo por todo esquematismo narrativo. Este esquema es un campo de disputa por el sentido, y se define como estrategia de control basado en la iteración que un público pasa a decodificar e internalizar.[32]

[32] Este concepto ha sido desarrollado en mi tesis de maestría *Viñetas Subversivas. La experiencia estética de la historieta en Alack Sinner (1975–1986) de José Muñoz y Carlos Sampayo* (2011, inédita). Una versión digital puede consultarse

Tomemos por ejemplo el mate como elemento definitorio de una identidad y de las posiciones de clase. En la serie se repite varias veces para identificar al sujeto popular y a los líderes (FIG. 10, 11, 12, 13 y 14) —figuras en general conflictivas, relativizadas casi siempre, excepto en casos excepcionales como el del mencionado alcalde Campana y Artigas—; pero también a la corrupción de ese símbolo en manos —literalmente— de la burguesía local, los *intermediarios* del Imperialismo (FIG. 15).



FIG. 10. “Artigas: la Patria Grande”, *El Descamisado* n.º 20, 2 de octubre de 1973.



FIG. 11. “Dorrego”, *El Descamisado* n.º 28, 27 de noviembre de 1973.

en: http://www.academia.edu/5305819/VINETAS_SUBVERSIVAS._LA_EXPERIENCIA_ESTETICA_DE_LA_HISTORIETA_EN_ALACK_SINNER_1975_-_1986_DE_JOSE_MUNOZ_Y_CARLOS_SAMPAYO



FIG. 12. "Rosas" (Tercera Parte), *El Descamisado* n.º 31, 18 de diciembre de 1973.



FIG. 13. "Las Invasiones Realistas", *El Descamisado* n.º 33, 31 de diciembre de 1973.



FIG. 14. "Los que despoblaron el campo", *El Descamisado* n.º 41, 26 de febrero de 1974.



FIG. 15. "Rosas" (Primera Parte), *El Descamisado* n.º 29, 4 de diciembre de 1973.

3) La manera en que la guerra es presentada utilizando la secuenciación de la lectura de izquierda a derecha (FIG. 16), pero también la posibilidad de la vectorización vertical que funciona magníficamente en ese cuadro donde la resistencia oriental se lanza sobre el ejército imperial brasileño (FIG. 17). Son escenas celebratorias, donde la fuerza de las imágenes invita al lector a unirse reconstruyendo la aventura terrible de la batalla.[33] Pero también está la guerra como crimen, tal como la ejerce el enemigo: con la traición (FIG. 18), retratando Caseros como un caos expresionista, con los pabellones como siniestros arañazos que cortan el cielo. O las imágenes de torturas y ejecuciones, que remiten a Goya, al desvanecimiento de los cuerpos en el horror de su destrucción (FIG. 19, 20 y 21). No casualmente estas imágenes corresponden en general a los últimos episodios, cuando la relación entre Montoneros y Perón estaba degradada hasta el punto de no retorno, con el *in crescendo* del accionar parapolicial de la Triple A.



FIG. 16. "Rosas" (Segunda Parte), *El Descamisado* n.º 30, 11 de diciembre de 1973.

[33] Jacques Rancière señalaba algo interesante sobre la versión cinematográfica de *La Sociedad del Espectáculo*, de Guy Debord:

Él [Guy Debord] no pide que nos burlemos de esos fieros yanquis a la carga empuñando el sable, ni que tomemos conciencia de la complicidad de Raoul Walsh o de John Wayne. Lo que pide es que tomemos para nosotros el heroísmo del combate, que transformemos esa carga cinematográfica, interpretada por actores, en asalto real contra el imperio del espectáculo. Ésa es la conclusión aparantemente paradójica pero perfectamente lógica de la denuncia del espectáculo: si toda imagen muestra simplemente la vida invertida, devenida pasiva, basta con darla vuelta para desencadenar el poder activo que ella ha tergiversado. (Rancière. 2010 [2008], p. 89)



FIG. 17. "La entrega del Uruguay", *El Descamisado* n.º 27, 20 de noviembre de 1973.

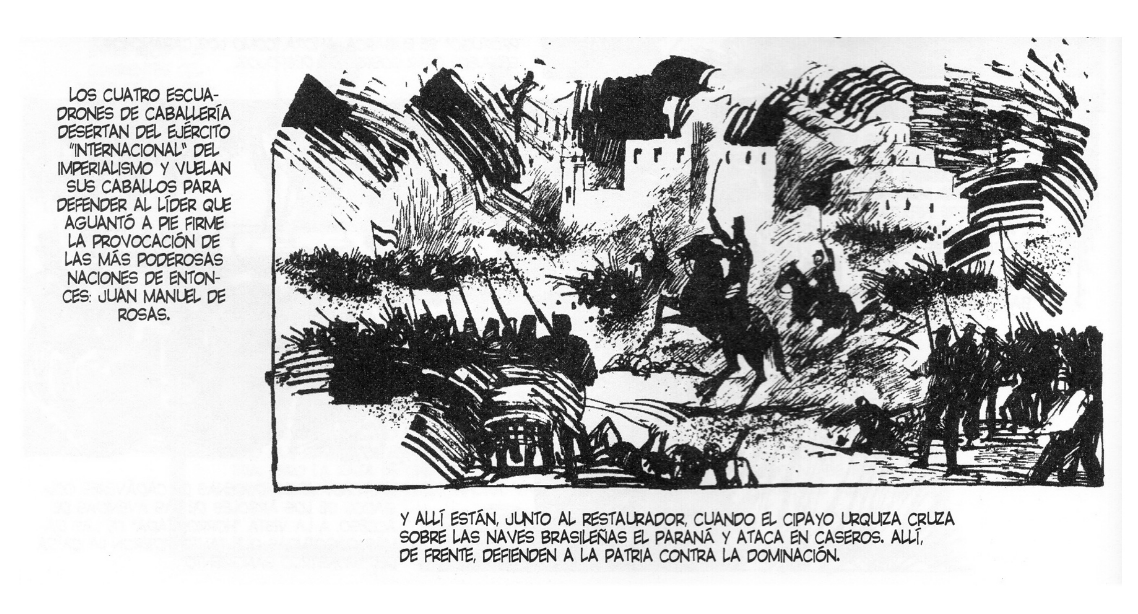


FIG. 18. "La traición de Urquiza", *El Descamisado* n.º 44, 19 de marzo de 1974.



FIG. 19. “La traición de Urquiza”, *El Descamisado* n.º 44, 19 de marzo de 1974.



FIG. 20. “La traición de Urquiza”, *El Descamisado* n.º 44, 19 de marzo de 1974.



FIG. 21. "Las Invasiones Realistas", *El Descamisado* n.º 33, 31 de diciembre de 1973.

Algunas posibles conclusiones

La violencia, como la lanza de Aquiles, puede cicatrizar las heridas que ha infligido.

Jean Paul Sartre, prólogo a *Los Condenados de la tierra* (1961).

Toda reflexión sobre la obra de Oesterheld corre el riesgo de caer en la obviedad de no poder dejar de mencionar su destino como desaparecido, junto a sus cuatro hijas y dos yernos, víctimas de la dictadura militar de 1976-1984. Y ciertamente, la pregunta es si acaso sea posible hacerlo, porque obra y vida se han fusionado de tal manera en su figura que no es posible pensar la una sin la otra, aunque eso conlleve el riesgo mencionado.

Otra falta importante suele ser la banalización o la subestimación del rol de los dibujantes. En un lenguaje como la historieta donde *todo* es gráfico eso supone un error fatal para cualquier aproximación crítica sobre el tema. Como hemos visto, el dibujo acarrea y construye su propia tradición, fórmulas, recursos. Estrategias que tienen esos asalariados de explicitar su existencia como presencia autoral dentro de la maquinaria despiadada del capital, en la obsolescencia de la mercancía. El relato, lejos de ser propiedad exclusiva del escritor, es también un campo disputado, falsamente dialéctico porque no hay verdadera síntesis, sino un funcionamiento oximorónico entre dos factores que nunca pueden reducirse el uno al otro pero que sí comparten una conflictiva dimensión gráfica.

No es difícil entender por qué, desde este punto de vista, la historieta es un lenguaje intrínsecamente político: propone —y en el mejor de los casos desafía— al lector a construir su propio relato con lo dado. Incluso en una serie con un marcado significado político-pedagógico, la trama se vuelve por momentos sobre sí misma, señala un afuera, se muestra como relato, provoca respuestas de sus lectores. Tal vez en eso el objetivo político de la serie haya sido más exitoso que en la reconstrucción histórica.

El 8 de abril de 1974, el ministro del Interior Benito Llambí firmó el decreto 1100/74 que implicó la clausura de *El Descamisado*, por "promover caos ideológico y conceptual". Era el fin del proyecto montonero que pasó a la clandestinidad, y de la serie de Oesterheld/Durañona. En este punto, las cosas parecieran retrotraerse a un *principio de disyunción* —aunque no necesariamente en el sentido en que lo planteara Erwin Panofsky—: imagen / texto; guionista / dibujante; asalariado/militante clandestino. Como en esa impresionante página donde se muestra el asesinato de Facundo Quiroga, cuando la herida lo aniquila, la fuerza de la muerte separa el texto de la imagen. A ambas les está vedado representar lo irrepresentable, la muerte (FIG. 22).



FIG. 22. "La muerte de Quiroga", *El Descamisado* n.º 36, 22 de enero de 1974.

Las dos últimas obras escritas por Oesterheld fueron *El Eternauta II* y *Camote*. Mientras que la primera fue publicada completa en la revista *Skorpio* de la Editorial Récord entre 1976-1977, la segunda no pasó de seis episodios aparecidos en la publicación clandestina *Evita Montonera* entre junio y julio de 1975. Ironía cruel: el lector masivo (popular) obtenía en los kioscos de revista un relato crudo, verdadero testimonio del final de un proyecto político revolucionario; los militantes ocultos leían sus mensajes subterráneos desde esa edición precaria mientras el cerco se cerraba en torno a ellos. La primera estaba dibujada por Francisco Solano López, consagrado y reconocido por sus lectores. De la segunda no nos quedan datos de su dibujante. Y las dos estaban escritas por el mismo hombre.

No se trata, en todo caso, simplemente de renunciar a la lanza de Aquiles —o de la montonera, para el caso— sino de recuperarla de formas vitales.[34] Recordando, en principio, que la lanza no sirve exclusivamente para herir, sino *también* para sanar. Esto no excluye la violencia porque la política nunca puede hacerlo verdaderamente: es parte constitutiva de las relaciones sociales del animal humano. Pero existe también la herida de Filoctetes, el mejor de los arqueros, cuya herida pestilente supuraba el odio que esto causaba, no permitiendo purgar el veneno. A veces la herida —la soberanía nacional, que Gilles Deleuze llamó “el obsequio envenenado”— es la evidencia de la lanza y su crimen. A veces, el dolor y el veneno distorsionan la memoria haciéndonos olvidar el arma que causó la herida, el posible remedio que ella supone:

> […] el colonizado se estremece y decide recordar […] Viejos episodios de la infancia serán recogidos del fondo de la memoria; viejas leyendas serán reinterpretadas en función de una estética prestada y de una concepción del mundo descubierta bajo otros cielos. Algunas veces esa literatura previa al combate estará dominada por el buen humor y la alegoría. Periodo de angustia, de malestar, experiencia de la muerte, experiencia de la náusea. Se vomita, pero ya, por debajo, se prepara la risa.[35]

Quisiera terminar con esta conclusión: recuperar viejos relatos presentes para ayudarnos a aprender cómo contarnos el mundo de otra manera, una mejor. Sin olvidar la violencia, pero deseando el estremecimiento y la risa.

[34] Tacuara es un tipo de caña que era utilizado por los indios Pampa para hacer sus lanzas. Montoneros toma su nombre de las milicias irregulares formadas por gauchos y antiguos soldados (las *montoneras*) que lucharon una guerra de guerrilla contra los ejércitos españoles durante las guerras de independencia.

[35] Fanon F. *Op. cit*. p. 136.

Bibliografía

Berone, L. "El humanismo de Oesterheld. Notas sobre el tiempo abierto de la Historia", en Reggiani, F. y Von Sprecher, R. (eds.) 2010. "Prólogo" a *Héctor Germán Oesterheld: de El Eternauta a Montoneros*. Universidad Nacional de Córdoba, Escuela de Ciencias de la Información, 2010.

Borón, A. "Teoría(s) de la dependencia", en *Realidad Económica* n.º 238, 16 agosto / 30 septiembre de 2008, pp. 20-43.

Durañona, L. y Oesterheld, H. G. *Latinoamérica y el imperialismo. 450 años de guerra*. Buenos Aires, Doedytores, 2004 (1973-1974).

Fanon, F. *Los Condenados de la Tierra*. México, D. F., Fondo de Cultura Económica, 1983 (1961). Traducción de Julieta Campos.

Fernández, L. "La poética estético-política en el campo de la historieta argentina. Análisis de dos casos: 'La Batalla de Chacabuco' (Epopeyas Argentinas, 1970) y 'Latinoamérica y el Imperialismo' (El Descamisado, 1973-1974) de Héctor G. Oesterheld. Presentado en el 1er Congreso Internacional de Historietas Viñetas Serias, del 23 al 25 de Septiembre de 2010, Biblioteca Nacional, Buenos Aires, Argentina.

Quijano, A. "Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina", en Lander, Edgardo, *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas*. Buenos Aires, UNESCO-CLACSO, 2003 (3ª. edición), pp. 201-246.

Rancière, J. "La imagen intolerable" en *El espectador emancipado*. Buenos Aires, Ediciones Manantial, 2010. Traducción de Ariel Dilon.

Reggiani, F. y Von Sprecher, R. (eds.). "Prólogo" a *Héctor Germán Oesterheld: de El Eternauta a Montoneros*, Universidad Nacional de Córdoba, Escuela de Ciencias de la Información, 2010.

Sartre, J. P. "Prefacio", en Fanon, F. *Los Condenados de la Tierra*. México, D. F., Fondo de Cultura Económica, 1983 (1961). Traducción de Julieta Campos.

Sasturain, J. *El domicilio de la aventura*. Buenos Aires, Colihue, 1995.

Sigal, S. y Verón, E. "El amor alucinado", en *Perón o muerte. Los fundamentos discursivos del fenómeno peronista*. Buenos Aires, Eudeba, 2010 (2003), pp. 195-202.

Vazquez, L. *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*. Buenos Aires, Paidós, 2010.

Viniegra, J. M. "Palabras del Editor", en Durañona, L. y Oesterheld, H. G., *Latinoamérica y el imperialismo. 450 años de guerra*. Buenos Aires, Doedytores, 2004.



La primera etapa de *El Jueves*: un análisis de los primeros 26 números del semanario.

Gerardo Vilches

Gerardo Vilches Fuentes (Madrid, 1980) es licenciado en Historia por la UCM y máster en Métodos y técnicas de investigación historiográfica, geográfica y artística en el itinerario de Historia Contemporánea por la UNED. Trabaja actualmente en su tesis doctoral sobre las revistas satíricas de la transición. Ha participado como ponente en el II Congreso internacional Grandes Narradores del Siglo XXI: "Alan Moore y sus alrededores", del departamento de Lengua Española y Teoría de la Literatura de la UCM (2011) y como comunicante en el I Congreso Internacional de Historia de la época socialista. España: 1982-1996 de la UNED (2011). En 2013 publica un ensayo dentro de la antología *Watchmen. Radiografías de una explosión* (Modernito Books) y varios textos en *Panorama: la novela gráfica española hoy* (Astiberri). Codirige *CuCo, Cuadernos de cómic*.

Resumen

El Jueves fue la última de las grandes revistas satíricas que aparecieron durante el boom de las mismas en la transición española. Este artículo analiza y recorre la primera etapa de la misma, hasta su 26.º número, momento en el que la cabecera es comprada por el Grupo Zeta. En este análisis se prestará especial atención a la evolución de la ideología de la revista y su crítica a los procesos políticos que estaban teniendo lugar en 1977.

Abstract

El Jueves was the last of the great satirical magazines which appeared during the Spanish Transition. This paper analyzes and covers its first stage, until its number 26th, when the magazine was bought by Grupo Zeta. A special attention will be paid to the evolution of magazine's ideology and its critics to the political proccess which were taking place in 1977.

Introducción

El primer número de *El Jueves* apareció el 27 de mayo de 1977. Su caso es significativo porque es la única cabecera humorística surgida durante la transición que ha perdurado hasta la actualidad, a pesar de que fue la última de las grandes revistas que apareció; aunque puede que tal vez esa es precisamente la clave para entender su éxito. Este artículo analizará los primeros 26 números de *El Jueves*, a los que puede considerarse como primera etapa de la revista por ser los que se publican desde Editorial Formentera y con independencia de un gran grupo editorial. Como veremos, son números de experimentación, de ensayo y error, de secciones que vienen y van, de búsqueda, en definitiva, de una voz propia e individualizada dentro del panorama nacional.

1. La edad de oro de la prensa satírica española.

La transición española de la dictadura franquista a la democracia, entendida como el periodo que abarca desde el 20 de noviembre de 1975 —con la muerte de Francisco Franco— hasta la victoria socialista en las elecciones de 1982, es considerada como la edad de oro de la prensa semanal satírica. Pasada la década de los setenta, no obstante, ya son muy pocas las revistas que sobreviven en los quioscos, pero en los primeros años de apertura política es cierto que coincidieron un buen número de ellas, entre otras cosas porque se dio cierto relajamiento de la legislación, a pesar de que las publicaciones seguían bajo el ojo vigilante de la ley de prensa 14/1966, que vino a sustitutir a la desfasada legislación anterior, que databa nada menos que de 1938: la Ley de prensa aprobada por Serrano Suñer. Ahora la conocida popularmente como "Ley Fraga" introducía como principal novedad la eliminación de la censura previa, excepto en estados de guerra y excepción (artículo 3), al tiempo que garantizaba para la prensa la libertad de expresión, pero limitada por una serie de cuestiones detalladas en el artículo 2, que fue el motivo de prácticamente todas las sanciones impuestas a la prensa satírica:

> La libertad de expresión y el derecho a la difusión de informaciones, reconocidas en el artículo primero, no tendrán más limitaciones que las impuestas por las leyes. Son limitaciones: el respeto a la verdad y a la moral; el acatamiento a la Ley de Principios del Movimiento Nacional y demás Leyes Fundamentales; las exigencias de la defensa Nacional, de la seguridad del Estado y del mantenimiento del orden público interior y la paz exterior; el debido respeto a la Instituciones y a las personas en la crítica de la acción política y administrativa; la independencia de los Tribunales, y la salvaguardia de la intimidad y del honor personal y familiar.

Esto habría la puerta a la arbitrariedad más absoluta: ¿qué era moral y qué no lo era? Los editores ya no sabían a qué atenerse, y debían correr el riesgo de sacar al mercado las revistas y luego ser sancionados si así lo creía oportuno el funcionario al cargo en ese momento. Manuel Vázquez Montalbán, director de *Por Favor*, escribió al respecto:

> *Por Favor* ha vivido la época informativamente más difícil del franquismo […] Con la Ley de Prensa la cosa se complicó […] Pero el desmadre vino cuando los ministros aperturistas y no aperturistas se turnaban en un juego de bueno y malo que atontaba al profesional de la comunicación.[1]

[1] Vázquez Montalbán, M. Sin título, en *Por Favor* n.º 100, año IV, 31 de mayo de 1975, p. 12.

El artículo 2 de la "Ley Fraga" fue derogado en abril de 1977, cuando se aprobó el Real Decreto-Ley 24/1977 de Reestructuración de los órganos dependientes del Consejo Nacional y nuevo régimen jurídico de las asociaciones, funcionarios y patrimonio del Movimiento. Eso no impidió que la recién llegada *El Jueves* tuviera sus propios problemas con las autoridades, el más importante de los cuales fue el secuestro administrativo del número 7, en cuya portada podía leerse "Lefebvre se cisma en el Papa", y se veía a ambos combatiendo con sus báculos. A requerimiento del Juzgado de Instrucción número 3 de Barcelona se secuestra el n.º 7 de la revista, pero las demoras en el proceso hacen que solo queden cinco ejemplares cuando la policía acude a incautar la edición a las oficinas de *El Jueves*.[2] En las páginas 12 y 13 del mismo número, además, aparecían varias fotografías a las que se les habían añadido bocadillos con ánimo jocoso.[3] *El Jueves*, como otros semanarios satíricos del momento, no perdió la oportunidad de criticar a los sectores retrógrados de la Iglesia para apoyar a los reformistas, que en España, con el obispo Tarancón a la cabeza, habían sido un sector importante de presión contra el régimen franquista.



FIG. 1. Ilustración de cubierta de *El Jueves* n.º 7 (8 de julio de 1977). Autor no acreditado.

[2] Fontes, I., Menéndez, M.A. *El parlamento de papel. Las revistas españolas en la transición democrática*, vol. 1. Madrid, Asociación de la Prensa de Madrid, 2004, p. 579.

[3] Marcel Lefebvre fue un obispo de ideología ultraderechista opuesto a las reformas que impulsó el Concilio del Vaticano II, y que se enfrentó al Papa entre 1976 y 1977 por la ordenación de varios sacerdotes formados en su seminario, no reconocido por la Iglesia.

De las cabeceras que podemos considerar principales —por cifras de venta, por calidad y por repercusión— *El Jueves* fue la última en aparecer. Cuando su primer número llega al mercado en mayo de 1977, la situación que se encuentra ya es, en cierta medida, de declive. *Hermano Lobo*, la primera en hacerle competencia a *La Codorniz* y aparecida en 1972, había tenido que cerrar en junio de 1976. La propia *La Codorniz* se encontraba en una precaria situación que la abocaría al cierre en 1978, incapaz de adaptarse a los nuevos tiempos y manteniendo hasta el final la bandera del humor blanco y apolítico. *Por Favor*, la más analítica e intelectual, gozaba aún de una relativa buena salud, pero también cerraría al año siguiente. Otras cabeceras secundarias como *Muchas Gracias* y *Mata Ratos* fundamentalmente, muy centradas en la fotografía erótica, sobrellevaron como pudieron las multas, secuestros y cierres administrativos pero ambas cerraron durante 1977, en junio y febrero respectivamente. La gran dominadora del sector en aquellos momentos era sin duda *El Papus*, que había aparecido en 1973 haciendo gala de un humor intencionadamente escatológico y provocador, muy alejado del clasicismo burgués de *La Codorniz* o del ingenio en ocasiones algo críptico de *Hermano Lobo*. La llegada del destape terminó de congraciar al semanario con el público, hasta el punto de que su difusión se calculaba, en 1976, en 230.000 ejemplares.[4]

Por tanto *El Jueves* llega en un momento en el que el humor más clásico está en franca retirada, y la tendencia y gustos del público los marca *El Papus*. Pero aunque el periodo de máxima actividad había pasado, la nueva cabecera tiene aún que pugnar por un sitio con otras tres revistas: *La Codorniz*, *Por Favor* y *El Papus*.

2. Los primeros números de *El Jueves*: el costumbrismo *brugueriano*.

El Jueves, cuyo primer subtítulo fue *La revista que sale los viernes*, fue una iniciativa de José Ilario, un diseñador barcelonés que en su juventud había trabajado en la editorial Bruguera y que jugó un papel fundamental en la prensa de la transición. Estuvo en 1972 detrás de la fundación de *Barrabás*, una revista de humor deportivo iniciativa de los dibujantes Óscar Nebreda e Ivá, y que fue el antecedente directo de *El Papus*, en la que también cumplió funciones de edición. En 1974 lanza otra iniciativa personal: *Por Favor*. Su parte en la empresa se ve obligado a venderla por problemas ecónomicos con la distribuidora,[5] y posiblemente fue eso lo que lo llevó a la creación de un nuevo semanario satírico. José Ilario reclutó para ello a tres dibujantes de otras publicaciones: Tom, Romeu y José Luis Martín.

Su intención fue editar una revista con menos textos que *Por Favor*, más ligera, sin demasiadas secciones de análisis o crítica, y sin mucho soporte fotográfico, de manera que el mayor atractivo de sus contenidos serían las historietas. Con un formato de 27 x 36,5 cm, 24 páginas y un precio de 25 pesetas, también pretendía ser una alternativa más barata que sus competidoras. En el mismo mes, *Por Favor* costaba 45 pesetas y tenía 52 páginas, mientras que *El Papus* tenía un precio de 40 pesetas y 32 páginas. El interior era íntegramente en blanco y negro, pero la portada y contraportada eran siempre a dos tintas, mientras que las de las otras dos revistas eran a color, y también ofrecían páginas interiores en color, además de contar con mejor papel.

---

4 Tubau, I. *El humor gráfico en la prensa del franquismo*. Barcelona, Editorial Mitre, 1987, p. 245.

5 Fontes, I., Menéndez, M. A. *Op. cit.*, p. 557.

El director de *El Jueves* durante los números que voy a analizar fue José Luis Erviti, de quien Fontes y Menéndez afirman que "pone el carnet de periodista"[6] —necesario para abrir una publicación de prensa—. Ángel Sánchez será el subdirector y Ángel Asensio, futuro subdirector de *El Periódico de Catalunya*, ocupa el cargo de redactor jefe . De la parte artística se ocupaban los dibujantes Romeu y Tom, que ya habían dirigido, brevemente, *Muchas Gracias*. En el consejo de redacción también aparece desde el inicio José Luis Martín, que a día de hoy sigue vinculado a *El Jueves*. El resto de los colaboradores del primer número son Ángel de la Font, Luis Vigil, Vives, Kim, Trallero, Don Ángel, Farreres, y el sueco Nitka. Los dibujantes son en su mayoría procedentes de otras publicaciones, un fenómeno que no es en absoluto nuevo: el trasvase de profesionales entre las diferentes revistas fue una tónica habitual a partir del momento en que se mutiplicó el número de las mismas.

En estos dubitativos números se aprecia ese intento por centrarse en la historieta que mencionaba antes, pero además también se crean personajes fijos bajo dos premisas: que representen diferentes estereotipos de la España del momento y que sean icónicos y reconocibles por el público, a la manera en la que lo eran los personajes infantiles de Bruguera, cuya herencia es obvia en estas historietas de una página con gag final. Entre ellas encontramos la caricatura del hombre de derechas ("Martínez 'el Facha'" de Kim), la del de izquierdas ("Pepe Progre" de Tom), del clero ("El padre Cirilo" de Vives), del empresario ("Don Tristan Vallejo y Riuet" de Romeu), de la mujer liberada ("Betty" de Romeu), del oficinista ("Leopoldo, un oficinista que es el colmo"[7] de José Luis Martín), del funcionario ("El funcionario neura" de Don Ángel), del ligón barato ("Rodolfo Valentín siempre va caliente" de José Luis Martín) y ambientes típicos: el bar ("El bar de Paco" de Tom) y el cortijo andaluz ("El cortijo del señorito" de Trallero). En el n.º 1 aparecen hasta once series con vocación de ser fijas, de las que no sobreviven demasiadas a estos primeros tiempos de ensayo y error. Las que caen son rápidamente sustituidas por otras, hasta que poco a poco se va configurando un conjunto atractivo y contundente de cara a los lectores, del que surgen auténticos clásicos del semanario.

"Martínez 'el Facha'" es la primera sección de historieta fija que encontramos al abrir el primer número de *El Jueves*, y también es la única de toda esta época que se publica en la actualidad. La obra de Kim comienza con un personaje que es reminiscencia del régimen que estaba aún finiquitándose, y sus actitudes parodian y denuncian la pervivencia de una moral y una manera de ver el mundo fascistas. En su primera aparición[8] Martínez aparece como un viejo calvo, con bigote, traje y gafas de sol, *look* que va a mantener con ligeros cambios de diseño durante toda su trayectoria. En esa primera historia, recibe un regalo de un amigo al que ha enchufado de conserje: una botella de coñac. Esta es una de las claves del personaje: el clientelismo, el intercambio de favores y la corrupción generalizada de la clase política proveniente del franquismo. Acto seguido Martínez descubre a su hijo *hippie* fumando un porro, y comienza a abroncarle mientras el chaval permanece impasible por el globo que lleva. Enfadado, Martínez bebe y bebe de la botella de coñac y acaba tirado en el suelo borracho y contando batallitas de los tiempos gloriosos. El contraste entre Martínez y sus hijos *modernos* es un tema recurrente en las primeras entregas, pero pronto Kim va centrándose en la sátira de la clase política adicta al régimen y desarrolla

---

6 *Ibíd.*.

7 En el título de esta serie se hace más evidente la herencia de Bruguera, al homenajear la rima habitual de las series infantiles de la veterana editorial.

8 Kim. "Martínez, 'el Facha'", en *El Jueves* n.º 1 (27 de mayo de 1977), p. 2..

una tesis central: la ausencia de ideales reales por parte de ese grupo político. Los hombres de la vieja guardia son representados como amorales y oportunistas, y lo que buscan no es el bien de España, sino su propio bienestar. De lo que se trata es de vivir bien, de colocarse en un puesto que permita ganar un buen sueldo y mantener sus privilegios sociales en el nuevo sistema político. Y para ello no tienen reparos en cambiarse la chaqueta o afiliarse a partidos demócratas, incluso de izquierdas.[9] Kim dibuja a Martínez como "el último español íntegro", aferrado a sus ideales y presa de la nostalgia de tiempos mejores —incluso con simulacros de campañas militares—. Es un hombre fuera de época, rídiculo por tanto, al que todo le sale mal en su intento de preservar España de los vientos de cambio, que le pasan por encima una y otra vez. En algunas entregas se encuentran interesantes citas a la actualidad, como la ya mencionada del n.º 8 de la revista, en la que Martínez se indigna por la desaparición de la mitad de los ministerios porque dejará sin

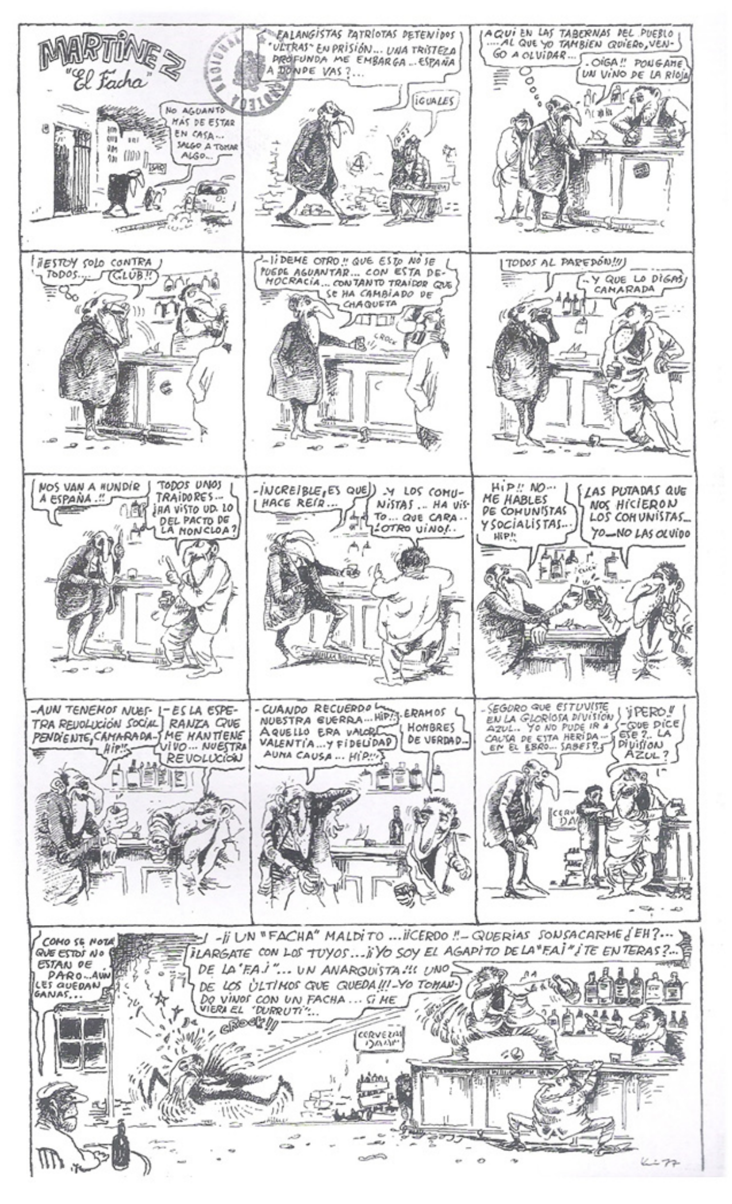


FIG. 2. Kim. "Martínez 'El Facha'", en *El Jueves* n.º 24 (4 de octubre de 1977), p. 3.

[9] Dos buenos ejemplos de este comportamiento podemos encontrarlos en Kim. "Martínez (el Facha)", en *El Jueves* n.º 8 (15 de julio de 1977), p.3 y Kim. "Martínez (el Facha)", en *El Jueves* n.º 4 (17 de junio de 1977), p. 2.

trabajo a muchos camaradas. Otro excelente ejemplo es además la página más brillante de "Martínez 'el Facha'" que he encontrado en esta etapa. Martínez, sintiéndose deprimido por el rumbo que toma España, entra en una taberna, y allí comienza a hablar con otro hombre en los mismos términos: descrédito de la democracia, revolución social, ataques a socialistas y comunistas, etc. En las viñetas finales, Martínez le comenta a su nuevo amigo que está seguro de que, dado su valor, estuvo en la División Azul. Su contertulio monta entonces en cólera… porque resulta ser un viejo combatiente anarquista.

Otra de las secciones que permanece fija durante toda esta etapa, aunque con numerosas variantes en su título, es la que debuta en el n.º 1 como "El cortijo del señorito", de Trallero. Se trata de una historieta a doble página en la que se desarrolla el universo de la política rural, con sus pucherazos, sus cacicadas y, en suma, una reproducción en microcosmos de la política a gran escala, con personajes intencionadamente parecidos a Suárez o Fraga. Más allá de eso, es interesante comprobar que Trallero deforma el lenguaje para



FIG. 3. Dino y El Jueves. "La carrera de San Jerónimo", en *El Jueves* n.º 25, p. 9.



FIG. 4. VIVES. "El padre Cirilo", en *El Jueves* n.º 20 (7 de octubre de 1977), p. 14.

reproducir la fonética del sur de España en la línea de lo que ya habían empezado a hacer autores como Ivá o Já en *El Papus*. El especialista Santiago García ha señalado la influencia del autor mexicano "Rius" y su serie *Los Supermachos* en el trabajo de Trallero.[10]

"Betty" es la sección más estable de Martín Romeu. Aparece en todos los números salvo uno hasta su desaparición en el n.º 23. Su protagonista es el prototipo de mujer liberada, pero pasado por un tamiz masculino: Betty es frívola, algo ingenua en asuntos sexuales, y aunque hace suyo el discurso feminista del momento, lo interpreta de una manera pueril y superficial. Siempre acaba desnudándose total o parcialmente, hasta el punto de que se queja a su creador del asunto, en llamativos ejercicios metaficcionales.[11]

"El padre Cirilo", de Vives, es otra sección que aparece durante un periodo prolongado: desde el n.º 1 al 25, justo antes de los cambios en el semanario que tomo como referencia para cerrar la primera etapa. El personaje es objeto de una evolución interesante. En las primeras entregas es un sacerdote de parroquia pequeña bienintencionado y despistado,

[10] GARCÍA, S. "Supermachos", en *Mandorla*, 2 de diciembre de 2010, disponible *on line* en http://santiago-garciablog.blogspot.com.es/2010/12/supermachos.html

[11] ROMEU, M. "Betty", en *El Jueves* n.º 11 (5 de agosto de 1977), p. 5.

que simplemente no es capaz de asimilar los rápidos cambios sociales que están teniendo lugar. Pero a medida que se publican sus historias Vives afila la sátira, y va convirtiendo a Cirilo en un sacerdote conservador e hipócrita, que no puede evitar mirar con gusto una revista pornográfica requisada[12] pero que es agresivo y hasta cruel con aquellos que defienden esos cambios sociales. Manolo, un obrero comunista, le da la réplica y sufre en sus propias carnes tanto la represión policial[13] como la de la ultraderecha.[14] La historieta más negra de "El padre Cirilio" le muestra culpando agresivamente a las mujeres de sus violaciones, por no quedarse en casa, para acabar él mismo violado —en elipsis— por un violador corto de vista que confunde su sotana con una falda.[15]

En una de las entregas de la serie Vives parece señalar que, pese a todo, semejante actitud mezquina es responsabilidad del clero y no de la fe en sí misma: tras ignorar Cirilo la represión violenta de manifestantes, el hambre en las calles y el alza de precios, monta en cólera al descubrir que en la playa hay una pareja haciendo el amor. El padre llama a la Guardia Civil, que pone fin al acto, ante lo cual Cirilo se marcha relajado y satisfecho por velar "contra la inmoralidad del país en todo momento". La respuesta que recibe desde las alturas —de Dios, por tanto— no puede ser más contundente: un sonoro "Jilipollas" [sic].[16]

3. El giro hacia el humor político.

Aunque eso no signifique que la crítica política no aparezca con frecuencia, el costumbrismo predomina en los primeros números de la revista. Las alusiones a esta cuestión aparecen como parte del reflejo de la sociedad en casi todas las secciones, pero no hay historietas específicamente dedicadas al comentario de la actualidad política. *El Papus* y *Por Favor* estaban mucho más politizadas —cada una desde una óptica muy diferente—. Sin embargo *El Jueves* casi siempre dedicaba su ilustración de cubierta a una noticia de actualidad política, y varias de las secciones de textos la trataban. Por ejemplo, Ángel de la Font firmaba "Mac Sánchez y esposa", que ficcionaba un diálogo matrimonial, franquista él y *progre* ella, en el que discutían de la actualidad. Ya en el primer número un texto firmado por Mar Fontcuberta titulado "Elecciones y diarrea" posiciona *El Jueves* en el espectro político.[17] En el texto se critica abiertamente a la derecha calificada de franquista —Alianza Popular, Acción Nacional o FET de las JONS— pero también, y es muy significativo, a Adolfo Suárez y la UCD, que se incluyen en la categoría de "los prácticos, o neofranquistas". Recordemos que la UCD es el partido que ganaría en las inminentes y primeras elecciones, y que pretendía presentarse como una alternativa moderada y de centro frente al resto de fuerzas políticas. En su texto Fontcuberta acusa: "Les parece feo seguir como hace cuarenta años y creen que hay que ponerse a tono con lo que se lleva hoy en día [...] La mayoría de sus líderes también han sido ex ministros, directores generales y demás cargos, y hay uno que sigue siendo presidente". En la sección de "Cartas

---

12 Vives. "El padre Cirilo", en *El Jueves* n.º 6 (1 de julio de 1977), p. 5.

13 *Ibíd*. "El padre Cirilo, Está siempre hecho un lío", en *El Jueves* n.º 19 (30 de septiembre de 1977), p. 14.

14 *Ibíd*. "El padre Cirilo. Está siempre hecho un lío", en *El Jueves* n.º 15 (2 de septiembre de 1977), p. 8.

15 *Ibíd*. "El padre Cirilo", en *El Jueves* n.º 20 (7 de octubre de 1977), p. 14.

16 Vives. "El padre Cirilo. Está siempre hecho un lío", en *El Jueves* n.º 16 (9 de septiembre de 1977), p. 8.

17 Fontcuberta, M. "Elecciones y diarrea", en *El Jueves* n.º 1 (27 de mayo de 1977), pp. 4-5.

al director" —donde las misivas eran ficticias— la revista también se posicionaba a favor de la amnistía general a los presos políticos, uno de los caballos de batalla de la oposición democrática al régimen.[18]

A partir de cierto momento la revista asume una posición cada vez más beligerante y comprometida. Es aventurado afirmar sin pruebas si este proceso se debió a un compromiso político o a una necesidad de renovación motivada por unas ventas bajas, por supuesto, aunque es cierto que el modelo de *El Jueves*, que podríamos definir en buena medida como una *adultización* de las revistas de Bruguera, se alejaba de la tónica de las revistas que dominaban entonces el mercado. Este giro no hará otra cosa que acercarla a las mismas, especialmente a *El Papus*.

Progresivamente, las historietas costumbristas van desapareciendo. "Pepe Progre" de Tom ve su última entrega en el n.º 4. "Leopoldo (un oficinista que es el colmo)" y "Rodolfo Valentín siempre va caliente" de José Luis Martín terminan en el n.º 5, al igual que "El bar de Paco" de Tom. "El funcionario neura" de Don Ángel concluye en el n.º 6, y "Don Tristán Vallejo y Riuet" de Romeu en el n.º 10.

Ninguno de estos autores deja de colaborar con la revista, sino que reconducen sus páginas a un modelo mucho más cercano al de *El Papus*: secciones de humor político y crítico sin personajes fijos, que permitan tratar cada semana una noticia o tema diferente. En esta línea, José Luis Martín alternó a partir del sexto número del semanario "Historias de ciencia-ficción" y "Diario íntimo de…". En la primera dibujará, entre otras, historias sobre las acciones de la ultraderecha,[19] y satirizará a las principales figuras políticas del momento. La segunda sigue de hecho la misma mecánica, y en ella imagina la vida privada de diferentes personajes reales de la política española, como Felipe González, pero también de estereotipos como "la feminista radical",[20] "el líder ultra"[21] o "el inspector de hacienda".[22] En el n.º 25 debuta el que acabaría siendo su personaje más popular, Dios, en una sección con el título de "El Señor esté con nosotros".

Romeu fue alternando varias series de carácter efímero hasta encontrar un nuevo rumbo, recuperando a los personajes infantiles que había empleado en otros semanarios. Entre los números 20 y 23 dibuja "Nuevas aventuras de la 'Liga de los sin bata'", y a partir del n.º 24 retoma una serie que realizó en *Por Favor* previamente: "Los hijos de su madre". En ambas Romeu juega a la analogía entre las andanzas infantiles y la actualidad política del país.

En el caso de Tom, pasa a realizar una sección fija a doble página o a página y media, normalmente situada al inicio de la revista, en las páginas 5 y 6, donde trata algún tema de actualidad, aunque no necesariamente política: turismo, crisis ecónomica, la paternidad,

---

18 "Un crizado", en "Cartas al director", en *El Jueves* n.º 1 (27 de mayo de 1977), p. 18.

19 Martín, J.L. "Historias de ciencia-ficción", en *El Jueves* n.º 6 (1 de julio de 1977), pp. 8-9.

20 *Ibíd.* "Diario íntimo de una feminista radical", en *El Jueves* n.º 21 (14 de ocutbre de 1977), p. 9.

21 *Ibíd.* "Diario íntimo de un líder ultra", en *El Jueves* n.º 22 (21 de octubre de 1977), p. 9.

22 *Ibíd.* "Diario íntimo de un inspector de hacienda (drama)", en *El Jueves* n.º 11 (5 de agosto de 1977), pp. 8-9.

etc. A partir del n.º 19 la sección adquiere título fijo: “Desinforme semanal”, en obvia alusión al programa de RTVE *Informe semanal*, en antena desde 1973.

Además, aparece un nuevo colaborador, Dino, otro pseudónimo de un dibujante adscrito a la Escuela Bruguera cuyo verdadero nombre es Joan Rafart i Roldán, pero que firmó la mayor parte de su obra como Raf. Su trabajo será ilustrar una sección fija que debuta en el n.º 7: “La carrera de San Jerónimo”, una sátira del día a día del Congreso de los Diputados, donde los políticos del momento se enfrentan entre sí y la parodia alcanza a todos los partidos. Los diálogos de esta página aparecen firmados en la mayoría de los casos por *El Jueves*, así que podemos deducir que el autor es colectivo.

Con estos cambios *El Jueves* giraba decididamente hacia la sátira política en sus viñetas, apuntaladas por nuevas secciones de texto que se unen a las ya existentes, por ejemplo una columna fija del director, José Luis Erviti, sobre la actualidad parlamentaria que acompañará en un principio a la historieta de “La carrera de San Jerónimo”. Otros colaboradores, como Luis Vigil y Ángel Sánchez escribieron columnas de opinión casi siempre centradas en política o cuestiones sociales.

Pero a pesar del *giro político* de la revista, también fueron apareciendo secciones con nuevas temáticas. Las más significativas fueron “Manolo, marca ya”, sobre actualidad deportiva, a cargo de los periodistas especializados Emilio Pérez de Rozas y Martín Perarnau, “Prensa cardiológica”, sobre noticias del corazón, por José María Bachs, y “Consultorio Íntimo y Sexual”, una sección de preguntas y respuestas simuladas sobre sexo, firmada por “el Hon. Profesor Max de Max. Sexólogo por la universidad de Pekín” y acompañada con ilustraciones de Vives. Como derivado de esta sección surgirá en el n.º 29 una de las secciones de cómic más conocidas y longevas de *El Jueves*, “El Profesor Cojonciano”, de Óscar Nebreda, que presenta a Cojonciano como un ayudante de Max de Max.

4. Crónica de un desengaño: la decepción tras las primeras elecciones generales.

A partir del momento en el que el espacio dedicado a la política, tanto en historietas como en textos, se incrementa de manera sustancial, el humor que se emplea para tratarla se va endureciendo. El hito que marca el cambio es la celebración de las primeras elecciones generales en democracia, el 15 de junio de 1977, momento en el que se habían publicado solo tres números de *El Jueves*. En esos comicios, la UCD de Adolfo Suárez fue la fuerza política más votada con más de seis millones de votos. Fue un duro golpe para las aspiraciones de la izquierda, a pesar de que las condiciones previas a las elecciones no favorecían sus candidaturas —el PCE había sido legalizado tan solo dos meses antes, en abril—. El PSOE había obtenido buenos resultados —más de cinco millones de votos— pero la sensación que predominó fue la de que, en el primer ensayo de democracia, la sociedad española había apostado por una fuerza reformista pero continuista con el antiguo régimen —recordemos que *El Jueves* calificaba a la UCD como “neofranquista”—. En los medios críticos de izquierda, en los que incluyo a todas las revistas satíricas del momento, esto supone varias cosas. La primera, que comienza a cundir el escepticismo hacia esta democracia. No hacia la democracia como sistema abstracto, sino hacia esta en concreto, hacia la manera en la que se estaba haciendo la transición. La primera portada de *El Jueves* tras las eleccio-



FIG. 5. Autor no acreditado. *El Jueves* n.º 4 (17 de junio de 1977), cubierta.



FIG. 6. Autor no acreditado. *El Jueves* n.º 24 (4 de noviembre de 1977), cubierta.

nes, la del cuarto número, titulada con un rotundo "Tongo", muestra a Suárez como un boxeador victorioso, jactándose de su gancho de derecha mientras una herradura cae de uno de sus guantes.

El desencanto hacia el rumbo que está tomando la construcción de esta primera democracia queda aún más patente con la explícita portada que aludió a los Pactos de la Moncloa.

La portada dirige nuestra atención al obrero al que se le escapa una lágrima mientras se sube los pantalones, tras ser *pactado por detrás*. Es decir, el acuerdo se ha aprobado a espaldas del trabajador —o *el pueblo*—, y lo han aprobado solo *ellos* —sujeto elíptico del titular—, es decir, los políticos. Los pactos de la Moncloa fueron dos acuerdos, uno de corte económico y otro político, que suscribieron prácticamente todas las fuerzas políticas y, pasado un tiempo, CCOO y UGT; solamente la CNT se negó a firmarlo. Estos acuerdos fueron la respuesta del gobierno a la profunda crisis económica que vivía el país como consecuecia de la crisis mundial del petróleo de 1973. En 1977 la inflación anual era del 30%, y el porcentaje de población activa sin empleo era de un 6,6%.[23] En su columna de ese mismo número, Erviti alude a esto empleando una alegoría en la que los pactos serían un hijo que acaba de ser dado a luz. Los diferentes políticos serían el "equipo médico", pero, a partir de ahora, "todos tendremos que darle el biberón". "El hecho consumado es la única forma de imponerse en este país".[24] Es la primera vez que el semanario escenifica de manera tan explícita el divorcio entre poder político y ciudadanía, y la primera vez que aparece esa idea, hoy en el centro de la crítica a la transición, de que el proceso fue dirigido desde arriba hacia abajo, sin una participación ciudadana significativa, o, al menos, dentro de las expectativas que los desencantados responsables y autores de *El Jueves* habían depositado en sus alternativas democráticas.

Las críticas a los partidos de izquierda pueden sorprender en un primer acercamiento a la revista. Se deben en primera instancia al marco de sátira generalizada que define a *El Jueves*, que lleva implícito la ausencia de bula para cualquier actor del panorama político. Esto es algo muy evidente en la sección de "La carrera de San Jerónimo", pero es igualmente palpable en el resto, hasta el punto de que las críticas y bromas hacia las diferencias formaciones políticas y sus cabezas visibles mantienen siempre una proporción similar. ¿Podemos considerar esto como una prueba de neutralidad política del semanario? Bajo mi punto de vista, no. Sería un error inferir de la falta de tabúes de sus colaboradores y de sus críticas equitativas una falta de posicionamiento político. *El Jueves*, ideológicamente, era claramente de izquierdas, aunque no tomara partido por ninguna de las fuerzas políticas de la transición. Era de izquierdas en tanto que mantenía posturas progresistas, abogaba por la apertura democrática, la desmilitarización de la sociedad y el pacifismo, y asumía como propias la mayor parte de las reivindicaciones de la oposición democrática al régimen: la amnistía política,[25] la exigencia de derechos como el de libre asociación, el antiamericanis-

[23] Suárez, J. "Los Pactos de la Moncloa o el triunfo de la concordia", en *Historia y vida* n.º 355 (1997), p. 29.

[24] Erviti, J. L. "¡Un niño!", en *El Jueves* n.º 24 (4 de noviembre de 1977), p. 15.

[25] Al respecto de la amnistía hay un texto muy significativo firmado por Ángel Sánchez en *El Jueves* n.º 22 (21 de octubre de 1977), p. 3:

> Nuestra capacidad de reconciliación es tan grande que pasamos a amnistiar seguidamente a todos esos señores cuyos nombres golpean nuestra memoria. Podríamos poner alguna que otra condición como la de que Franco, Fraga y Martín Villa (por citar sólo una representación no exhaustiva, evidentemente) hagan ofrenda de una corona de flores a todos los verdaderamente caídos por la democracia.
> Una corona que dijese algo así: "Amnistía, tus muertos no te olvidan." Pero como somos mejores que ellos, los amnistiamos sin condiciones. Fíjense en un Samaranch, por ejemplo, con el pasado franquista que tiene a sus espaldas…

mo, etc. Pero la plasmación práctica de dicha ideología era otra cuestión. *El Jueves*, como *El Papus*, no era una publicación de teoría política, sino que se dedicaba a la parodia de actualidad. Y es aquí donde entra en juego el desengaño que se vivió tras las primeras elecciones y, sobre todo, tras los pactos de la Moncloa. Pedro Pérez del Solar ha tratado ampliamente el concepto del desencanto aplicado a la política y a las revistas de cómic adulto de los años ochenta.[26] El desencanto consistió, siguiendo su estudio, en la pérdida de ilusión de parte de la sociedad española acerca de la posibilidad real de llevar a cabo un cambio socioeconómico radical y " [al] limitarse a un rol de consumidor de las múltiples ofertas del presente […] el 'desencantado' no sólo dejaba amplia impunidad a la tan rechazada clase gobernante, sino que favorecía sus planes de expansión económica".[27] Pérez del Solar, no obstante, señala con acierto que el desencanto comienza ya en los primeros compases de la transición, motivada por las renuncias de las fuerzas de izquierda, la pervivencia de prácticamente todos los activos políticos y económicos del franquismo y la manera en que las fuerzas políticas manejaron la transición: "El espacio de debate público fue reemplazado por su representación mediática […]. La democracia se volvió algo que ocurría en la televisión y en las revistas; un espectáculo para ser observado pasivamente".[28] "Pasivamente" es la palabra clave para entender esta tesis crítica con la transición, que entronca con el reciente concepto de "Cultura de la Transición" o "CT", desarrollado ampliamente en la antología de ensayos *CT o la Cultura de la Transición. Crítica a 35 años de cultura española*. La CT pretende ser una herramienta de crítica cultural que señale los límites que la transición, en aras del consenso, impuso a la producción cultural del país, cuyas instituciones apoyaron y estimularon la cultura políticamente neutra o inane, encauzada en unos estrechos márgenes.

> La cultura, de hecho, está notoriamente desactivada como tal en 1977, cuando, ante el silencio de la cultura y sin mecanismos culturales de crítica, se producen los Pactos de la Moncloa, primer pacto oficial del Franquismo con la oposición, que supuso la eliminación de los movimientos sociales y el abandono de propuestas democráticas más amplias —como, snif, la democracia económica—. El abandono, vamos, de lo que había sido la izquierda del interior en los últimos años del Franquismo.[29]

Así, durante los años ochenta se potencia una cultura vertical, "una gigantesca máquina propagandística […] de un sistema político".[30] La cultura y los medios de comunicación asumen los cauces de lo aceptable impuestos desde arriba y se evita a toda costa el conflicto y el cuestionamiento del sistema. La transición se consagra como un proceso modélico y las renuncias y pactos que se llevaron a cabo en su marco se interpretan en clave de consenso.

Ante esta superestructura construida a marchas forzadas, muchos agentes culturales abrazaron el desencanto y se desactivaron políticamente, y lo mismo sucedió en el conjunto de la población. Pérez del Solar da en su estudio sobrados ejemplos de llamadas a la vida lúdica desde los medios, a olvidarse de los *rancios* ideales de los sesenta y setenta

26 Pérez Del Solar, P. *Imágenes del desencanto. Nueva historieta española. 1980-1986*. Madrid, Iberoamericana / Vervuert, 2013.

27 *Ibíd*, p. 16.

28 *Ibíd*, p. 13.

29 Martínez, G. "El concepto CT", en *CT o la Cultura de la Transición. Crítica a 35 años de cultura española*. Madrid, DeBolsillo, 2012, p. 15.

30 *Ibíd*, p. 17.

y disfrutar de la vida. La batalla está ganada, y ahora toca dejar la lucha y disfrutar de lo logrado.[31]

Pero hubo otra vía para canalizar este desengaño, que se manifiesta desde el principio, desde los primeros pasos de la transición, y que consistió en rebelarse contra ella y denunciar sus desequilibrios y los olvidos que institucionalizó. Desencantados con lo que se interpretaban como las renuncias de los partidos de izquierda con el fin de entrar en el juego político, y con la impunidad de los partidos emanados directamente del régimen franquista, las revistas satíricas parecen aferrarse al idealismo y manifiestan cierto sentimiento de *traición*: de la derecha ya sabían lo que podían esperar, pero sus expectativas e ilusiones por parte de la izquierda eran diferentes a las que se plasmaron en la política real. Por eso no es sorprendente que las burlas dirigidas hacia Felipe González y sobre todo a Santiago Carrillo fueran en ocasiones incluso más ácidas que las que golpeaban a Suárez, Fraga o Martín Villa.

Ya en el segundo número de la revista vemos una caricatura de Dolores Ibárruri en la portada que declara sonriente que "Carrillo es un facho". El texto de la cubierta reza "Pánico en el P.C.E." y "La Loles no se aprende el papel". Para entender el desencanto plasmado en las revistas tenemos que atender a la deriva ideológica del PCE. Ya en 1956 adoptó la fórmula de la Reconciliación Nacional y renunció a la lucha armada. Cuando muere Franco, el comunismo parte como la fuerza más sólida de todas las que conformaban la oposición antifranquista,[32] y de hecho durante 1976 "el partido intentó imponer su ideal *rupturista* mediante una dinámica de movilización controlada, a cargo, principalmente, de las Comisiones Obreras".[33] Pero a partir del momento en el que es evidente que esa vía no fructificará, el PCE "rebajó sus objetivos máximos y […] centró sus esfuerzos en lograr algún tipo de negociación con las élites procedentes del franquismo que se hallaban en el poder".[34]

Carrillo lideró a partir de entonces una política de progresivo distanciamiento de la órbita soviética y acercamiento al eurocomunismo, con el fin de presentar una imagen de partido democrático y, más concretamente, para poder concurrir en las primeras elecciones generales, objetivo que se consigue prácticamente en el último momento: la legalización del partido tuvo lugar en abril y las elecciones se celebraron el 15 de junio. Entre ambos sucesos, Carrillo publicó *Eurocomunismo y Estado*. En este trabajo articuló su crítica del régimen soviético, del que escribió que no era un verdadero sistema socialista. Negro sobre blanco, Carrillo se divorciaba de la ortodoxia comunista y concretaba un nuevo paradigma para el PCE, madurado durante los años previos y más cercano a la socialdemocracia: un comunismo que miraba a la Europa democrática más que a la URSS. De hecho, ya en 1972 el PCE abogaba por la integración en la CEE.[35] Tras las elecciones generales, Carrillo y el partido continuaron con esa política legitimadora y renovadora y se apostó por el consenso desde su posición de tercera fuerza política más votada —con un 9,2% de los votos—, ya

[31] En el capítulo quinto de *Imágenes del desencanto…*, titulado "Cosas de políticos: 'Olvidar los sesenta'", pueden encontrarse numerosos ejemplos del discurso desactivador de ciertos medios y teóricos.

[32] Treglia, E. "Un partido en busca de identidad", en *Historia del presente* n.º 18 (2011/2), 2.ª época, p. 26.

[33] *Ibíd*.

[34] *Ibíd*.

[35] *Ibíd*., p. 27.

que pretendía que aquella situación desembocara en un gobierno de concentración democrática, dada la igualdad de UCD y PSOE, cosa que como sabemos nunca sucedió.[36]

En ese contexto el PCE aceptó y firmó los pactos de la Moncloa a los que tan rotundamente aludía la portada del n.º 24. Sigo en este asunto a Treglia: en su opinión, el PCE apoyó los pactos porque preveía "una ampliación de la intervención estatal y una reestructuración del gasto público que […] creaban las premisas para una progresiva socialización de la producción".[37] ¿Cómo se explica, entonces, la postura de *El Jueves* y otros semanarios, por qué no fueron comprensivos con las decisiones de la izquierda? Es simple: los pactos de la Moncloa implicaban despidos y duros recortes salariales. Y ante esta situación la revista se alineó con los más desfavorecidos y cargó contra todos los firmantes, pero especialmente con los de izquierda.

Esa *traición* a los ideales comunistas fue la fuente de gran parte de las críticas hacia el dirigente del PCE. José Luis Martín dibujó en su sección de "Historias de ciencia-ficción" un repaso a un día cualquiera en la vida de Carrillo, en la que sufre un par de atentados de la KGB —en alusión a su desencuentro con el partido comunista soviético—, se hincha a comer —"¡Hay que ver como saben comer estos burgueses de mierda!"—, se niega a levantar el puño porque hay fotógrafos presentes, y reza cuatro veces al día.[38] La broma de presentar a un comunista como un devoto cristiano se repite varias veces en estos primeros números de *El Jueves*, y puede entenderse, porque el contraste entre teoría y práctica es un mecanismo básico del humor: si se trata de exponer las contradicciones de Carrillo y sus excesivas concesiones a sus rivales políticos, la hipérbole siempre será un recurso efectivo.

A principios de noviembre de ese año se celebró en Moscú el LX aniversario de la revolución de octubre, y con motivo de la misma se desplazó hasta allí una delegación del



FIG. 7. Ivá. "La historia sagrada contada a los niños". Detalle. En *El Jueves* n.º 25 (11 de noviembre de 1977), p. 6.

---

[36] *Ibíd.*, p. 31.

[37] *Ibíd.*

[38] Martín, J.L. "Historias de ciencia-ficción. Esta semana: '24 horas' – Diario íntimo de Santi Carrillo". En *El Jueves* n.º 8 (15 de julio de 1977), pp. 8-9.

PCE encabezada por Santiago Carrillo, a quien finalmente, como informó *El País*, no se le permitió intervenir.[39] No es extraño, dado que el partido y el propio Carrillo se habían manifestado ya contra la sumisión al aparato soviético. Ivá, en el primer número de la revista en el que colaboró, se burló de Carrillo insinuando que en el exilio, y con Franco, le iban mejor las cosas.[40]

Carrillo, de hecho, va a ser una de las víctimas favoritas de Ivá a partir de entonces. Ivá, al que podemos considerar el desencantado por excelencia de esta etapa de la revista, siempre se posicionó del lado de los trabajadores y los represaliados, y mostró por norma un radical escepticismo hacia todos los políticos, especialmente, al menos en estos momentos, hacia los de la izquierda. Cuando dos semanas después Carrillo anuncie la ruptura oficial con el leninismo para ser un partido únicamente marxista, Ivá dibujará una viñeta[41] en la que alude a los hermanos Marx y escribe "No solo los de Alianza Popular van a tener gracia para estas cosas", en alusión a la moderación política de las fuerzas más ideológicamente extremas. En el número anterior es el eurocomunismo el objeto de escarnio, en dos chistes diferentes, en uno de los cuales aparece Carrillo intentando ser recibido por Tito, que se excusa a través del servicio por estar en el váter.[42]

5. Comienza una nueva etapa: la compra por parte de Grupo Zeta.

El número 26 de la revista es el último de esta primera etapa. A partir del n.º 27 el semanario pasa a ser editado por el Grupo Zeta. Antonio Asensio, el propietario, había llamado a Ilario para que volviera a Zeta, donde había desarrollado otros proyectos con anterioridad. Como sus socios de entonces, Jordi Pujol y la Banca Catalana, estaban liquidando otras cabeceras, Ilario llega a un acuerdo con ellos y se lleva a Grupo Zeta Editorial Formentera y Ediciones Primera Plana —bajo la cual editaba una revista del mismo nombre—. Los cambios más inmediatos son estéticos: por primera vez la portada y contraportada son a todo color, en lugar del bitono. La maqueta mejora en algunos pequeños detalles que la hacen parecer más profesional, por ejemplo, en los pies de página, donde ahora puede leerse el anagrama de la revista junto al número de página. Lo más llamativo es que ahora aparece un encarte central de cuatro páginas a color y mejor papel. En la primera de esas páginas aparece "El Señor esté con nosotros" de José Luis Martín, y en las dos centrales, por primera vez, se encuentra una fotonovela, "Cara y culo de la noticia", de carácter humorístico pero también erótico, con desnudos parciales de mujeres. Es una imitación bastante descarada de "La Papunovela", una fotonovela de carácter erótico que *El Papus* llevaba publicando varios años, con algunas ausencias provocadas por el endurecimiento en la aplicación de la legislación. La última página a color del encarte se reservaba en este número a la publicidad, aunque en los inmediatamente posteriores se aprovecharán para dedicarle más páginas a la fotonovela. En esos números las portadas también van a ser fotografías de actores caracterizados, lo cual acerca aún más el estilo de la revista al de *El Papus*. De hecho, ya hemos mencionado a dos autores que se incorporan a *El Jueves* justo antes de la compra por parte del Grupo Zeta, Ós-

---

[39] "Aquí sólo hablan quien ellos quieren" afirma Carrillo en Moscú. *El País*, 4 de noviembre de 1977. Disponible *on line* en http://elpais.com/diario/1977/11/04/internacional/247446022_850215.html

[40] Ivá. "La historia sagrada contada para los niños". En *El Jueves* n.º 25 (11 de noviembre de 1977), p. 6.

[41] *Ibíd*. En *El Jueves* n.º 27 (25 de noviembre de 1977), p. 6.

[42] *Ibíd*. En *El Jueves* n.º 25 (11 de noviembre de 1977), p. 6.



FIG. 8. Autor no acreditado. "Instamatic Royal". En *El Jueves* n.º 27, p. 3.

car Nebreda e Ivá, ambos provenientes de *El Papus*, que acababa de sufrir el tremendo trauma de un atentado con bomba por parte de la ultraderecha que tuvo lugar el 20 de septiembre de 1977, y que a juicio de algún colaborador provocó que los dueños del semanario quisieran rebajar sus contenidos.[43] Hay otra cuestión que mencionar: la primera parodia de Juan Carlos I.[44]

El resto de los contenidos no difieren demasiado de lo que venía desarrollándose después del giro político que he analizado en el anterior epígrafe. La revista prosigue con el recrudecimiento de sus críticas y el progresivo interés en los asuntos políticos, motivado por la propia agenda del país. Se ha convertido en unos pocos meses, en tan solo 26 números, en una herramienta imprescindible para constatar el desencanto que ya entonces embargaba a una parte de la ciudadanía española con respecto a los términos y maneras en las que se estaba construyendo la democracia española.

Confrontar las críticas amargas de estas revistas, tanto al sistema como a los partidos de izquierda que están cediendo en asuntos fundamentales en aras del consenso —o,

[43] En estos términos se ha manifestado Carlos Giménez: "Después de la bomba quedó claro lo que era *El Papus*, se hacían aquellos chistes porque se vendían, pero si les iban a poner una bomba se hacían de otra cosa. Se vio mucha falsa ideología". En Trashorras, A. y Muñoz, D. "Entrevista con Carlos Giménez", en *U, el hijo de Urich* 9, (1998).

[44] Autor no acreditado. "Instamatic Royal". En *El Jueves* n.º 27, p. 3.

como interpretarán los semanarios, en aras de entrar en el juego del poder— con la versión institucional del proceso que acabó imponiéndose se revela así como un ejercicio esencial para articular la crítica que de la Cultura de la Transición se está haciendo en la actualidad. En los meses siguientes, según Fontes y Menéndez "se arrincona el feísmo" y "el mensaje político de su humor va adaptándose a las transformaciones de un país".[45] Durante cinco años, *El Jueves* se beneficia de pertenecer a un emporio editorial como Grupo Zeta y de una mejor distribución. Pronto, de todas sus competidoras, solo quedará *El Papus*, moderado tras el atentado y sin varios de sus principales dibujantes, que se marcharon a *El Jueves*, como vimos. En 1982 algún alto cargo llega a la conclusión de que la revista no es rentable y hay que cerrarla, momento en el que varios de los dibujantes dan un paso al frente y deciden comprarla. Gin, Óscar Nebreda y José Luis Martín llegan a un trato con Asensio y la compran para editarla en El Jueves S. A. En 1992, la tirada de la revista alcanzaba los 200.000 ejemplares.[46]

[45] Fontes, I., Menéndez, M.A. *Op. cit.* p. 583.

[46] *Ibíd.*, p. 584.

Apéndice

La siguiente tabla resume todas las series de historieta que aparecieron durante los primeros veintiséis números de la revista. He decidido obviar únicamente aquellas secciones que solo tuvieron una entrega. Los títulos aparecen en la tabla por estricto orden de aparición.

SERIE	AUTOR	NÚMEROS
Martínez el facha	Kim	1 a 26
Leopoldo (un oficinista que es el colmo)	José Luis Martín	1 a 5
Pepe Progre	Tom	1 a 4
El padre Cirilo	Vives	1 a 8; 10 a 25
Don Tristan Vallejo y Riuet	Romeu	1 a 5; 8 a 10
Betty	Romeu	1 a 20; 22 a 23
El funcionario neura / El funcionario loco	Don Ángel	1 a 6
Rodolfo Valentín siempre va caliente	José Luis Martín	1 a 5
El bar de Paco	Tom	1 a 5
El cortijo del señorito	Trallero	1 a 26
La gallina de la paz	Bosch	3 a 9
Nitka	Nitka	6 a 8; 10 a 11; 13 a 15; 19 a 20
Historias de ciencia-ficción	José Luis Martín	6 a 10; 12; 15; 17
La carrera de San Jerónimo	Dino	7; 10 a 26
La señora de Mariano Ultra	Vives	9 a 17
Diario íntimo de…	José Luis Martín	11; 13 a 14; 19 a 26
A la cama no te irás sin aprender algo más	Romeu	11 a 12; 14
Desinforme semanal	Tom	19 a 20; 22 a 26
Historias / Aerofagias	José Luis Martín	19 a 24
Nuestras dobles versiones	D'A	19; 21 a 23
Nuevas aventuras de la "Liga de los sin bata"	Romeu	20 a 23
Los hijos de su madre	Romeu	24 a 26
La historia sagrada contada a los niños	Ivá	25 a 26
El Señor esté con nosotros	José Luis Martín	25 a 26

Fuentes consultadas

El Jueves n.º 1 a 27 (1977). Ediciones Formentera (excepto n.º 27, Grupo Zeta).

Por Favor n.º 100, año IV (31 de mayo de 1975). Punch Ediciones.

Bibliografía

Cuesta, J. "Recuerdo, silencio, y amnistía en la transición y en la democracia españolas (1975-2006)", en *Studia historica. Historia Contemporánea*, n.º 25 (2007), pp. 125-165.

Fontes, I., Menéndez, M. A. *El parlamento de papel. Las revistas españolas en la transición democrática*, vol. 1. Madrid, Asociación de la Prensa de Madrid, 2004.

García, S. "Supermachos", en *Mandorla*, 2 de diciembre de 2010, disponible *on line* en http://santiagogarciablog.blogspot.com.es/2010/12/supermachos.html

Martínez, G. "El concepto CT", en *CT o la Cultura de la Transición. Crítica a 35 años de cultura española*. Madrid, DeBolsillo, 2012.

Pérez Del Solar, P. *Imágenes del desencanto. Nueva historieta española. 1980-1986.* Madrid, Iberoamericana / Vervuert, 2013.

Suárez, J. "Los Pactos de la Moncloa o el triunfo de la concordia", en *Historia y vida* n.º 355 (1997), pp. 29-34.

Trashorras, A. y Muñoz, D. "Entrevista con Carlos Giménez", en *U, el hijo de Urich* 9, (1998).

Treglia, E. "Un partido en busca de identidad", en *Historia del presente* n.º 18 (2011/2), 2.ª época, pp. 25-41.

Tubau, I. *El humor gráfico en la prensa del franquismo*. Barcelona, Editorial Mitre, 1987.



CuCoEnsayo





Los años que vivimos en viñetas. Breve sociología sentimental del tebeo en tiempos de Franco.

Antonio Altarriba

Antonio Altarriba es catedrático de literatura francesa en la Universidad del País Vasco. Le interesan los aspectos visuales de la escritura y las posibilidades narrativas de la imagen. También la literatura erótica. Sobre ello ha escrito libros como *La España del tebeo* (2001), *Tintín y el loto rosa* (2007), *Los tebeos de la transición* (2008) o *La paradoja del libertino* (2008). Guionista, es autor de álbumes de historieta como *Detective* (1991), *Amores locos* (2005), *El brillo del gato negro* (2008), *El arte de volar* (2009) o *El paso del tiempo* (2011) y de series fotográficas recogidas en *El elefante rubio* (2007) o *Vida salvaje* (2008). Como escritor de ficción ha publicado *El filo de la luna* (1993), *Cuerpos entretejidos* (1996), *Contratiempos* (1996), *La memoria de la nieve* (2002) o *Maravilla en el país de las Alicias* (2010). Una selección de sus artículos en prensa aparece en *Contra corriente* (2000).

En tiempos de Franco las viñetas son el mejor sitio para irse a vivir. No está al alcance de todos el hacerlo, pero los niños, todavía alejados del miedo a la represión y reacios a identificarse con la mitología del régimen, pueden permitírselo. Y acuden por legiones a instalarse en los geométricos cubículos, inquilinos de la imagen, ocupas de la aventura. Las páginas reticuladas no ofrecen mucho espacio y con ese papel de pulpa empastado de tinta las condiciones sanitarias dejan mucho que desear. Pero a los chavales no les preocupa ni la higiene ni la habitabilidad de su domicilio gráfico. Aunque la vivienda no sea nada del otro mundo, las vistas contienen precisamente la posibilidad de todos los mundos. Y eso es lo que importa. Las viñetas proporcionan un habitáculo mínimo, sin cocina ni cuarto de baño ni tan siquiera dormitorio porque, como es sabido, la historieta está liberada de cualquier esclavitud fisiológica, pero su amplio vano da directamente a la fantasía y eso en aquella España gris, firme ante el yugo y las flechas y atemorizada por la omnipresencia del pecado, es, más que un lujo, un auténtico milagro. Así que muchos se instalan en las viñetas, las habitan en cuerpo y alma y, a pesar de los rigores de la época, entre sus paredes viven una infancia repleta de magia, con momentos de plenitud, aunque sea encasillada.

Como ocurre con casas y pisos, las viñetas se pueden tener en propiedad o vivir en ellas alquilado, realquilado, incluso provisional y graciosamente hospedado. En el mundo de los tebeos hay latifundistas, modestos propietarios, acogidos de protección oficial, chabolistas y también indigentes. La economía de la viñeta determina las relaciones y establece jerarquías entre la chiquillería. Hay que reconocer que siempre fue una economía extraordinariamente aquilatada del céntimo o, como mucho, de la peseta, pero en la sutil escala de valores de la infancia eso basta para cimentar un prestigio o para hundirlo. Salvo escasas excepciones, la industria historietística se adapta a la capacidad adquisitiva de su público, haciendo un producto asequible aunque sea a costa de la calidad del papel o del salario de los dibujantes. Así que el precio del cuadernillo oscila entre los diez o veinticinco céntimos a principios de los cuarenta hasta las cinco pesetas en la segunda mitad de los sesenta. Ese es un momento decisivo en la historia de la recepción del tebeo pues la barrera del duro marca un antes y un después en la economía de la viñeta y en su sociología derivada. En ese decisivo punto de inflexión la historieta deja de ser la base de numerosos circuitos de préstamo e intercambio para convertirse en producto desechable, sin otro valor que el de su consumo puntual, ya sin capacidad de circulación ni de negociación entre los lectores. La España de la prosperidad acaba con los complejos rituales que rodean la adquisición y lectura de historietas y hacen de este medio, además de un soporte lúdico y cultural, un recurso esencial en la socialización infantil.

En los años cuarenta, en los cincuenta y hasta bien entrados los sesenta el tebeo es un producto a medio camino entre el lujo y la necesidad. Su aparición semanal en los quioscos suscita la contemplación fascinada de las nuevas portadas y desencadena un curioso proceso en el que se mezclan la excitación, la curiosidad y la maquinación más o menos maquiavélica para la compra. En un primer movimiento el colorista objeto de deseo es confrontado con las reservas pecuniarias que en general no superan la habitual calderilla de bolsillo. Ante la imposibilidad de adquirirlo sólo caben dos salidas que, lejos de ser excluyentes, funcionan de manera complementaria. Por una parte hay que idear la trama de financiación que, vía padres, tíos, hermanos mayores, incluso alianza con otros compañeros permita reunir la suma necesaria. Por otra parte y para paliar la desazón de la espera, cabe imaginar a partir de la portada el contenido del cuadernillo y, en función del conocimiento previo del folletín, inventar el continuará más verosímil. En cualquier caso y hasta que los planes se cumplen y por fin el tebeo llega a manos del lector transcurren



FIG. 1. *Kids reading comics*. © John Gutmann.

días de comportamiento ejemplar, de ofrecimiento para el recado recompensado o de tozudas demandas que, en caso de fracaso, desembocan en la frustración.

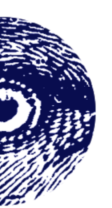
En general y salvo los casos más desfavorecidos el objetivo se puede conseguir, quizá no todas las semanas pero sí con la frecuencia suficiente como para no caer en la marginación tebeística. La propina familiar puede verse incrementada por los donativos de parientes que en visitas o en encuentros casuales acostumbran a entregar unas monedas a los más pequeños. Es la manera de redondear la peseta o las dos cincuenta que cuesta el tebeo. Pero la empresa no resulta fácil. Son momentos de extraordinaria tensión porque se hallan repartidos entre la insistente generosidad de los parientes y la prohibición paterna de aceptarla. Coger dinero de los otros puede interpretarse como señal de avaricia o, peor aún, de pobreza. El corazón del habitante de las viñetas oscila por lo tanto entre la obediencia debida y las posibilidades de adquisición que se abren con la dádiva. Normalmente y a pesar del probable castigo, vence la tentación consumista. Todo por los tebeos. Y es que la economía infantil, alimentada por la propina y limitada por la buena educación, se calibra por el nivel de una hucha en bancarrota permanente, por las golosinas, por las canicas y por otros cotizados juguetes, pero el verdadero baremo, el IBEX de este mercado de ilusión y colorín lo marcan los tebeos.

Un gesto esencial para consolidar la amistad consiste en enseñar la colección de tebeos. Es una manera de decir estos son mis poderes, indicio clave de la posición que se ocupa en el mundo, demarcación del territorio pero también atisbo de generosidad porque

enseñarla es una manera de ofrecerla. Algunos poseen colecciones de las de permanecer boquiabierto y pasar horas enteras contemplando portadas, manoseando cuadernillos, comprobando su distribución por series y descubriendo ejemplares nunca vistos. El prestigio de estos potentados está, por supuesto, garantizado porque, aunque su compañía no resulte agradable, siempre permite descubrir desconocidas parcelas de ficción. En cualquier caso las condiciones de acceso a las propiedades historietísticas constituyen una muestra inequívoca de la personalidad del propietario. En la manera de entregarlas o de negarlas, se refleja su mezquindad, su sadismo o su generosidad. Pero, aunque los magnates no son raros, la mayoritaria clase media de la historieta se desenvuelve con un fondo de unas cuantas decenas de ejemplares. Es suficiente para mantenerse en el mercado de la ficción y, con una hábil gestión de préstamos e intercambios, lograr un nivel aceptable de renovación y hasta el acceso a los más recientes lanzamientos.

Una buena parte de la subsistencia tebeística pasa por una red secundaria de distribución extraordinariamente tupida y todavía hoy no muy bien estudiada ni en su estructura ni en sus repercusiones mediáticas. En míseros y casi siempre oscuros locales, mezcla de papelería, tienda de chucherías y quiosco, pueden cambiarse tebeos. El habitante de las viñetas sólo necesita acudir con los cuadernillos de los que quiere deshacerse y unas pocas monedas. Bastan diez o veinte céntimos por ejemplar, es decir diez o quince veces menos que el precio de portada, para salir con las provisiones de fantasía renovadas. Detrás del mostrador o en un rincón apartado se apilan cientos de tebeos de tacto seboso, portada desgarrada y a menudo ya sin grapas. Entre ellos hay que elegir. Han pasado por otras muchas manos y a menudo resultan prácticamente inaprovechables. El tendero los muestra con la displicencia con la que se trata al cliente de segunda, pero en medio de tanta viñeta en ruinas se ocultan no pocas sorpresas y, además, es la mejor manera de descubrir que el héroe preferido tuvo un pasado trepidante. Y aún existen otras fórmulas baratas para incrementar las reservas de historieta. Los sobres sorpresa contienen tras su opaco envoltorio y junto con un “indio” y algún chicle un par de tebeos por el módico precio de una peseta. Y también, aunque esto sea menos habitual, se saldan colecciones de escaso éxito.

Así pues, durante al menos los veinticinco primeros años de franquismo, los tebeos son mucho más que una industria. Las diversas vías para su adquisición no sólo colocan a cada cual en su sitio sino que generan comportamientos y forjan actitudes. Favorecen la ingeniería de la capitalización, la capacidad de negociación y, según los individuos y las circunstancias, pueden llevar al más desinteresado desprendimiento o a la conspiración casi delictiva. Pero, sin duda, el más saludable efecto de los tebeos lo propicia la semana de intervalo que separa un número de otro. Es el momento del comentario y de la valoración de la aventura, de la defensa pública del personaje preferido frente a otros de creciente aceptación. Se desarrolla así una retórica subsidiaria de la viñeta y fundamental para conquistar una posición en el grupo. Sin olvidar que el lapso entre entrega y entrega sólo se sobrelleva con impaciencia y capacidad fabuladora ¿Cómo saldrá nuestro héroe de la apurada situación en la que ha quedado en la última viñeta? Las hipótesis, razonables o descabelladas, se debaten, se aceptan o se rechazan hasta que acaban invalidadas por la aparición del siguiente episodio que a menudo queda por debajo del inventado por los lectores. De esa manera para varias generaciones de españoles los tebeos no sólo son refugio contra la monotonía y evasión de la miseria sino, ante todo, escuela de la imaginación.



Estructuras narrativas en *Watchmen*. Apuntes para el análisis estilístico de la escritura de cómic

Julio César Iglesias Rodríguez

Julio César Iglesias Rodríguez es Licenciado en Historia por la Universidad de Oviedo. Está ultimando una tesis doctoral sobre las relaciones socioculturales entre Japón y Occidente desarrollada bajo una beca de investigación del Principado de Asturias. Ha colaborado en varios proyectos sobre memoria histórica y colectiva, así como en diversas publicaciones relacionadas. Actualmente escribe sobre historia y teoría del cómic en Zona Negativa y en la Revista Exégesis, y sobre análisis narrativo en su blog Nueve Párrafos.

Introducción y Objetivos

Creo que profundizar en el estudio de las relaciones entre los recursos estéticos del cómic y la literatura podría ser tan provechoso para la narración gráfica como fue para el cine abundar en la observación de Eisenstein sobre las similitudes del montaje en paralelo de Charles Dickens y el de Griffith. En sentido estricto, todas las formas narrativas se basan en un sustrato técnico tan similar que un análisis estilístico[1] puede subtender épocas, medios, géneros y, en general, toda división convencional. Así, nos encontramos casos de metáforas en el cómic, metonimias en el cine y planos de establecimiento en la literatura. Cualquier recurso artístico a disposición del narrador crea un efecto que puede replicarse, salvando las distancias de forma y lenguaje, en otros medios. Esta vecindad estilística no exige, en mi opinión, que se desdibujen las fronteras entre las diversas formas de arte narrativo, pero las aportaciones de autores que, como Harry Morgan,[2] que abogan por considerar la narración gráfica una manifestación peculiar del hecho literario, enriquecen el debate acerca de la naturaleza del cómic.

Me temo, sin embargo, que gran parte de los críticos y autores que proclaman la condición literaria del cómic lo hacen porque piensan que, a partir de cierto nivel de calidad, algunas obras trascienden el género y se elevan hasta alcanzar un estadio cultural superior. Hay mucho que objetar a esta visión y el hecho de que empobrezca la perspectiva del analista no es el menor de los reproches: como dijo Robert Louis Stevenson, "los escritores de primera clase no tienen el monopolio del mérito literario".[3] En todo caso, el alcance del fenómeno es amplio. Jan Baetens afirma que "cada vez más, la promoción exagerada que rodea a la novela gráfica tiene que ver con sus cualidades literarias".[4] Muchos trabajos sobre *Watchmen* son explícitos al respecto. Van Ness (2010), Strobel (2008) o Flynn (2012) aluden en los títulos de sus ensayos a la condición literaria de *Watchmen* sin justificarla teórica ni empíricamente. La obra de Strobel *Watchmen as a work of literature* tiene la virtud de epitomar las premisas sobre las que gran parte de la industria cultural vincula novela gráfica y literatura.

> Si analizamos una novela gráfica a la manera de una novela literaria y encontramos complejidad en su simbolismo y temas que comporten un significado profundo para la humanidad, entonces no hay duda de que la novela gráfica puede considerarse literatura. Examinaré y analizaré la novela gráfica *Watchmen* para descubrir si tiene la complejidad y temáticas necesarias para ser considerada literatura…[5]

---

[1] No pretendo en este artículo reivindicar ninguna escuela en concreto pero tampoco utilizo el término "estilístico" en sentido lato; comparto las aspiraciones genéricas de autores como Helmut Hatzfeld o Amado Alonso sin comulgar por ello con todas sus inferencias teóricas ni sociopolíticas, y sin desconocer que gran parte de los avances de la teoría literaria contemporánea son irrenunciables. Considero, en todo caso, que determinadas posiciones de la estilística y del formalismo pueden contribuir a enfatizar la importancia de la intencionalidad artística del autor y a situar en el centro del análisis sus decisiones estéticas. Me basta, por ejemplo, coincidir con Dámaso Alonso en que "el objeto de la estilística es la totalidad de los elementos significativos del lenguaje (conceptuales, afectivos, imaginativos)" (Alonso, D. *Poesía española. Ensayo de métodos y límites estilísticos*. Madrid, Editorial Gredos, 1951, p.584.) para valorar la relevancia de su pensamiento en el contexto del análisis de la narración gráfica.

[2] Morgan, H. *Principes des littératures dessinées*. Angoulême, Éditions de l'An 2, 2003.

[3] Stevenson, R.L. *El arte de escribir*. Santa Cruz de Tenerife, Artemisa Ediciones, 2006, p.19

[4] Baetens, J. "Graphic Novels: Literature Without Text?" en *English Language Notes*, nº 46, vol. 2 (2008), p. 77 http://racomics.pbworks.com/f/GN+Literature+Without+Text.pdf

[5] Strobel, E. *Watchmen as a work of literature*. Oregón, Scholars Archive. Disponible *on line* en http://ir.library.oregonstate.edu/xmlui/bitstream/handle/1957/8111/Strobel%20thesis.pdf?sequence=1 Traducción propia.

Es evidente que tal aproximación tiene poco que ver con los proponentes rigurosos de la novela gráfica pero, en la práctica, gran parte de los estudios sobre *Watchmen* intentan dignificar el cómic afirmando que su condición literaria se basa en la complejidad de su filosofía, la red simbólica, la contextualización histórica o los elementos paratextuales. Incluso Rafael Marín, ensayista justamente reconocido, afirma que *Watchmen* es una "obra maestra de la literatura de nuestro tiempo"[6] sin aportar en su estudio un análisis que tenga que ver con la narrativa o la estilística de *Watchmen*. Se da, por tanto, la paradoja de que *Watchmen* es considerada una pieza literaria sin que haya mediado un análisis sobre las características narrativas de Moore y Gibbons.

Con este artículo pretendo, precisamente, contribuir a la comprensión de la técnica narrativa de *Watchmen*[7] y, en el mejor de los casos, realizar alguna aportación de interés a la didáctica y estilística de la escritura del cómic. Prefiero hablar de "escritura" antes que de guión para sugerir con ello que el autor de cómic debe dominar todos los elementos relacionados con la narrativa, no solamente la trama o los personajes. La escritura de la narración gráfica es un proceso continuo en el que interactúan tropos de la lírica, procedimientos literarios y recursos fílmicos en una síntesis dialéctica que aún permanece relativamente inexplorada. Hago mías, a este respecto, las palabras de Edith Wharton:

> Para lo que aquí nos interesa, la forma quizá se podría definir como el orden —en el tiempo y según su importancia— en el que se agrupan los incidentes de la narración; y el estilo como el modo en que éstos se presentan, no sólo en el sentido estrecho del lenguaje, sino también, y más bien, en el de cómo son captados y reflejados por su instrumento, la mente del narrador, y restituidos con sus palabras. [...] Las palabras son los símbolos exteriores del pensamiento, y solo con su uso exacto puede el escritor mantener sobre su tema el estrecho y paciente dominio que "se sale con la suya" e impregna su obra de colores sólidos.[8]

Tales son las cuestiones sobre las que pretendo reflexionar a continuación.

1. Autor implícito y manipulación: Dos estrategias para legitimar la voz de Rorschach

Abordemos, aunque sea de pasada, una de las precisiones más importantes de la teoría narrativa contemporánea: la que distingue entre el narrador y el autor implícito.[9] Sabemos que Flaubert es el autor de *Madame Bovary* y también que un narrador omnisciente

[6] Marín, R. *W de Watchmen*. Palma de Mallorca, Dolmen Editorial, 2009, p.12. La aproximación de Rafa Marín es canónica, situando su énfasis muy especialmente en la simetría. También Mervi Miettinen (2006) analiza la composición de *Watchmen*, aunque le interesan especialmente los agregados metaficcionales y las citas literarias. De hecho, el título del estudio de Miettinen, "Framing a Fearful Symmetry", parafrasea sin citarlo el ensayo de Northrop Frye *A Fearful Symmetry*, un estudio sobre William Blake que, como es sabido, es uno de los autores que más han influido en la obra de Alan Moore.

[7] Que es, por suerte, uno de los pocos ámbitos en los que se puede aportar algo a los estudios sobre *Watchmen*, seguramente el cómic más y mejor leído de todos los tiempos. Y aún así, todos los años aumenta el corpus bibliográfico con nuevos enfoques. Merece la pena citar, por la multitud de perspectivas incluidas, uno de los trabajos más recientes, *Radiografías de una explosión*, obra colectivo publicada en 2013 por Modernito Books. No es ninguna sorpresa que la obra conste de doce ensayos.

[8] Warthon, E. El arte de la ficción. Palma de Mallorca, El Barquero, 2012, p. 29.

[9] El concepto fue acuñado por Wayne Booth, y desarrollado por múltiples autores entre los que destaca la aportación de Seymour Chatman

nos informa de la trama del relato. Su voz se funde, en ocasiones, con la consciencia de Emma Bovary, en otras fluye irrestricta por encima de todos los personajes para posarse, brevemente, en la percepción de alguno en concreto. Pero es Flaubert quien decide a cada momento dónde está colocado el narrador, cuánto sabe y cuánto sabe el espectador. También decide qué objetos mostrarnos y cuáles ocultarnos, cuándo revelarlos, hacia dónde mira un personaje y qué es lo que escapa a su percepción. En la escena final de *El Padrino* (Coppola, 1972), el director decide mostrarnos a Michael Corleone solo a través de los ojos de su esposa y revelarnos así que Michael ya no es capaz de valorar sus propios actos. Las decisiones que toma el autor para modular la percepción del espectador atendiendo a las necesidades de su historia construye una mirada peculiar que determina la forma, siempre única, del relato.

¿Dónde podemos localizar al autor implícito de *Watchmen*? En la mirada selectiva de Alan Moore,[10] en la forma en que modula el relato para que se ajuste a sus necesidades y consiga transmitir en cada momento los efectos perseguidos. La escena de apertura de *Watchmen*, es, a este respecto, modélica. Hace avanzar la trama —el Comediante ha sido asesinado— y garantiza, con economía de medios, la verosimilitud del narrador explícito, Rorschach. A continuación comentaremos las estrategias con las que Moore manipula el relato para construir la pátina de fiabilidad que acompaña a Rorschach durante toda la obra.

Debo dar por hecho que todos los lectores conocen la historia de *Watchmen*. Edward Blake, más conocido como el Comediante, ha sido asesinado. En las primeras páginas del cómic dos policías están buscando pistas en su casa. Vemos, mientras tanto, algún *flashback* de la muerte de Blake, que no fue capaz de presentar resistencia. De la charla de los policías inferimos que el Comediante, pese a su avanzada edad, se conservaba en buena forma; su foto junto a Gerald Ford evidencia que estaba bien conectado con las más altas esferas políticas. Los policías bromean sobre la foto y descartan que el vicepresidente sea sospechoso del asesinato: “no es su estilo” dice uno de ellos. Tras salir de la casa comentan que la investigación debe continuar pero con discreción, para no tener problemas con los héroes retirados. Aún no han descubierto nada.

Cae la noche. Aparece Rorschach, uno de los pocos héroes en activo, dispuesto a investigar la muerte de su antiguo compañero. Ya habíamos escuchado sus pensamientos en un diario que actuará de hilo conductor durante buena parte del relato. Rorschach es una especie de Travis Bickle llevado al extremo. Como el personaje de *Taxi Driver* (Scorsese, 1976), se lamenta de la podredumbre de la ciudad, corrompida por el sexo y la violencia. Rorschach es más explícito que Bickle en sus planteamientos racistas y homófobos. Guarda, eso sí, un respetuoso silencio mientras recorre el piso del Comediante. Pronto descubre un doble fondo en un armario del dormitorio de Blake, y en él, el traje del Comediante. Notamos por los movimientos de Rorschach que es sigiloso, preciso. Profesional.

En este momento ya no nos importan las ideas políticas de Rorschach, ni sus métodos violentos. Tampoco dudaremos de su percepción de la realidad cuando sepamos que su

[10] Asumiré, por comodidad y convención, que Alan Moore es el responsable de las decisiones que competen al guión. No ignoro por ello que la aportación de Dave Gibbons fue fundamental en todos los pasos de la construcción del relato, desde la concepción hasta la selección del encuadre. Pero concentrarse en discernir entre los méritos de uno y de otro complicaría en exceso la estructura expositiva del artículo.



FIG. 1. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. I, p. 7.

mente es, cuando menos, inestable. Alan Moore ha establecido la verosimilitud del narrador a través de una oposición estructural extremadamente simple que demuestra un conocimiento preciso de lo que es el protagonista de la ficción clásica o arquitrama.[11] Hay dos motivos por los que confiamos en Rorschach. El primero ya lo hemos visto: Rorschach demuestra ser capaz de conducir la trama. Los policías se marchan del piso sin encontrar pistas pero él encuentra el traje del Comediante y, mucho más importante, *nos lo enseña*. Los lectores atribuimos a Rorschach, inconscientemente, el mérito de hacer avanzar las revelaciones de la trama. Nada de lo que haga el personaje podrá cambiar esa primera vinculación estructural.

[11] Utilizo esta expresión, popularizada por Robert McKee para referirme a narrativas que utilizan modelos tradicionales, esto es, los que se basan en la evolución del personaje a través de una trama organizada según la disposición de peripecias clásica (inicio-medio-final) que se remonta hasta la *Poética* de Aristóteles.

Pero la escena está trucada. Cuando los policías rastrean el piso del Comediante el narrador visual —recordemos, el autor implícito— nos oculta el dormitorio. Sin embargo, lo primero que hace Rorschach es entrar al dormitorio en donde encuentra el traje del Comediante. Además, ya se ha dicho, los policías hablan de forma irreverente mientras que Rorschach guarda un respetuoso silencio. Al salir del piso los policías buscan la manera de continuar la investigación de forma que ello no les cause problemas profesionales. Rorschach no piensa en los problemas que la justicia y la verdad puedan causarle: sencillamente las persigue como un justiciero incansable. Un sencillo sistema de oposiciones morales y procedimentales que resalta la dignidad de Rorschach y rebaja la de los policías.

El segundo motivo por el que confiamos en Rorschach se deriva de la escena de apertura



FIG. 2. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. I, p. 24.

pero culmina en la sexta viñeta de la página 24, punto exacto en el que concluye la presentación del personaje.

Rorschach tiene una misión. Lucha por valores universales. A partir de esta viñeta sospechamos —no sin motivos— que este personaje, aunque odie a los comunistas y los homosexuales, odia más aún la maldad y la injusticia. La simpatía del espectador por los motivos universales está garantizada. Es un truco que ha utilizado Clint Eastwood hasta

la saciedad. Su personaje en *Gran Torino* (Eastwood, 2008) trata con estereotipos racistas a sus vecinos vietnamitas pero, cuando llega la hora de la verdad, el valor "racismo" es inferior al valor "amistad".

Dos trucos sencillos solo en apariencia permiten a Moore falsear la voz de Rorschach para convertirla en la única autorizada: ve lo que otros no ven[12] —por tanto, estamos obligados a aceptar su mirada— y siente la justicia como un impulso primario, con lo que los aspectos censurables de su pensamiento pasan a un segundo plano. La estructura narrativa manipula el relato y convierte a Rorschach en el verdadero héroe de *Watchmen*. De hecho, es el único héroe.

2. Aceptar lo intolerable: No penséis en la mujer vietnamita

En la mejor ficción no hay buenos ni malos, solo personajes que hacen lo que pueden para triunfar en su esquina de la trama. El lector sensible reaccionará con desagrado si nota que su héroe lucha contra un malvado sin matices.[13] Eso no le impedirá disfrutar de un buen relato pero jamás alcanzará el placer que se deriva de una oposición que enriquezca, al mismo tiempo, al protagonista y a su adversario. He ahí una de las tareas más hermosas del autor narrativo, que puede convertir la lucha entre protagonista y antagonista en una relación de aprendizaje y significado.

Eso no quiere decir que los espectadores estemos dispuestos a aplaudir cualquier acto perverso que contribuya a la trama salvo, claro está, que nos engañen para que lo hagamos. Aceptamos que el doctor Hannibal Lecter se coma a gente y celebramos su fuga aunque le haya arrancado la piel de la cara a un policía inocente. Aunque otros inocentes vayan a ser parte de su cena en un futuro próximo. Aceptamos que Roy Batty le saque los ojos a un comerciante en *Blade Runner* (Scott, 1982) y lloramos que se apague su vida artificial. ¿Por qué asumimos actos que no encajan en nuestra escala de valores? La respuesta es mucho más compleja que aforismos de moda tipo "salva al gato"[14] y nos llevaría a un análisis profundo del rol de Lecter y Batty pero baste señalar el aspecto clave de su caracterización: son fascinantes. Roy Batty es un androide que sueña con vivir un día más. ¿Cómo podríamos no amar a un ser artificial atormentado por el miedo al olvido?[15] Hannibal Lecter, por su parte, es un caníbal culto y refinado que, como sucedía con Rorschach, es el único personaje de *El Silencio de los Corderos* (Demme, 1991) capacitado para hacerse cargo de la investigación. Insisto: los espectadores concedemos nuestra simpatía a cualquier personaje al que se le conceda el poder exclusivo de resolver la trama.

---

[12] Hay muchos indicios de que la trama de investigación de *Watchmen* es un callejón sin salida diseñado únicamente para poner en comunicación y conflicto a los personajes. Uno de esos indicios es el hecho cierto de que los lectores nunca disponen de las piezas del puzzle; solo pueden ver su contorno una vez que los personajes lo han desvelado.

[13] A no ser que la historia consista, precisamente, en la lucha contra un villano sin matices, como sucede en las películas de James Bond. En todo caso, rara vez se ha visto una obra maestra organizada en torno a la oposición de un bien y un mal absolutos.

[14] Principio popularizado por Blake Snyder, guionista y gurú de cine. "Salva al gato" refiere a la conocida técnica por la que un personaje hace algo positivo para poner de su parte al espectador y predisponerle para que acepte ulteriores acciones negativas. Es una técnica tan difundida que ya forma parte de los conocimientos mínimos del guionista de cine pero su manejo requiere mayor sutilidad de la que sugieren Snyder y otros autores de manuales de consumo rápido.

[15] De hecho, le amamos *demasiado*. La red de personajes de *Blade Runner* está irremediablemente desequilibrada por ese motivo.



FIG. 3. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. 1, p.2.

La fascinación es un prerrequisito para aceptar los actos malvados de un personaje pero no es argumento suficiente. Por supuesto que el Comediante es un personaje fascinante, y lo es a muchos niveles, pero el éxito de su caracterización tiene que ver con la estrategia expositiva de Moore que, de nuevo, nos proporciona una pauta tan elegante como canónica.

Conocemos a Blake por los ecos de su muerte. En esa escena Moore pulsa una tecla poderosa: el drama crepuscular Era un hombre maduro pero con aspecto de ser capaz de ofrecer resistencia. Todos queremos que el héroe triunfe en su última aventura y, en este caso, sentimos que nos han hurtado el glorioso momento en que el boxeador veterano levanta su rostro ensangrentado, enseña los puños y se prepara para la batalla definitiva. Gracias a esta presentación elíptica en la que no vemos la lucha sino las trazas lejanas de una soberana paliza hacemos nuestra la rabia de Rorschach cuando descubre que el Comediante ha sido asesinado. No lamentamos la muerte del hombre, al que aún no conocemos, sino la aventura que se nos ha negado.

He aquí, por cierto, una de las diferencias más sensibles entre el cómic y su versión fílmica. Zack Snyder se inventa la pelea entre el Comediante y Veidt y nos la muestra en un despliegue de ataques, contraataques y crujir de huesos. Es una decisión muy deficiente cuyas implicaciones afectan a toda la estructura de la película. La elipsis

del cómic tiene valor creativo, como lo tiene la ocultación en general. Un autor más comprometido con su arte[16] habría reconstruido *Watchmen* con su propio lenguaje, alterando las viñetas allí donde le hiciera falta —ajeno a la veneración ritual de Snyder por la viñeta— respetando, probablemente, el pulcro silencio de los *flashback*s. Costa Gavras, por ejemplo, nunca expone el interior de los campos de concentración en *Amén* (Gavras, 2002). En su lugar muestra el recorrido de los trenes que cruzaban Alemania, yendo y viniendo de los campos de concentración. Cada vez que vemos un tren sabemos que viaja cargado de víctimas o de cadáveres, así que la imagen se convierte en pura sugerencia, metáfora que evoca horrores más terribles de los que podría contener la pantalla. La elipsis reiterada crea símbolos más potentes que una exhibición inoportuna.

En el segundo capítulo, "Amigos Ausentes", Moore sube las apuestas y comienza una carrera frenética que nos interroga sobre los límites de la ética y la moral Tras asesinar al Comediante hurtándonos el derecho a disfrutar de su resistencia nos resume la vida y personalidad de Edward Blake. Abreviemos: era un ser deleznable, "prácticamente un nazi", en expresión de Adrian Veidt. En este capítulo, dedicado al pasado del Comediante,

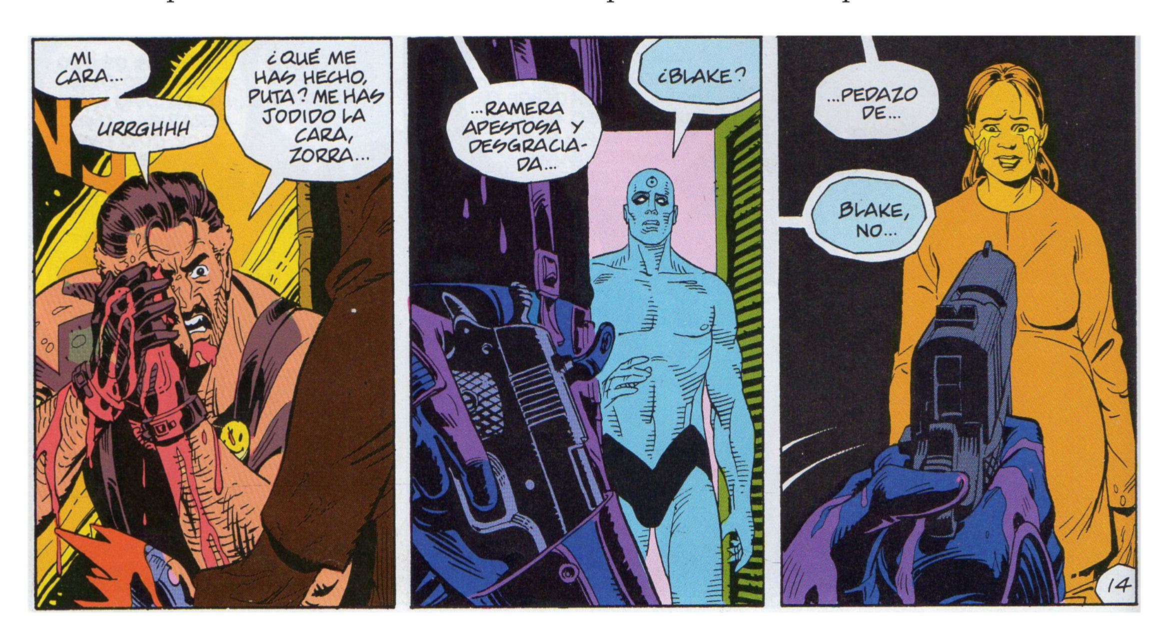


FIG. 4. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. II, p. 14.

le vemos intentar violar Sally Júpiter, reprimir con extrema violencia una manifestación civil y, en el colmo del desafío al lector, asesinar a una mujer embarazada. Embarazada del hijo del Comediante.

Pero Alan Moore siempre juega con las cartas marcadas. Seamos sinceros. ¿Odiamos al Comediante? Ha asesinado a una mujer embarazada de su propio hijo ¿Celebramos la muerte del Comediante como un acto de justicia poética? Dudo que alguien responda que sí: rara vez deseamos perder a un personaje tan fascinante. Pero aunque su visión

[16] La versión fílmica de Zack Snyder toma alguna decisión interesante que nos podría ayudar a discutir alguna de las pocas —pero letales— deficiencias de Alan Moore. Me refiero, muy especialmente, a la acertada modificación del final. Lamentablemente, la cuestión tiene tanto alcance que me haría consumir más espacio del razonable para abordarla.



FIG. 5. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. ii, p. 23.

del mundo perversa y desencantada resulte atractiva, la fuerza de su caracterización no sería suficiente para hacernos cómplices involuntarios de su brutalidad. El Comediante es un instrumento de Alan Moore. En el segundo capítulo le hemos visto cometer varias tropelías sin arrepentirse. Era joven y estaba lleno de energía. Pero al final del capítulo se presenta en el hogar de Moloch, su antiguo archienemigo, un viejo débil y moribundo. El Comediante llora. Balbucea incoherencias acerca de un plan terrible, increíblemente maligno. ¿Quién podría concebir un plan tan maléfico que pueda hacer llorar a un hombre que disparó sin pestañear a la mujer que llevaba en su vientre a su propio hijo?

De pronto las crueles acciones del Comediante parecen quedar lejos. Su carga ética no se ha invertido, pero el poder narrativo del personaje ha sido rebajado por la irrupción, aún misteriosa, de un antagonista que está muy por encima de su poder. Es uno de los trucos más viejos de la ficción: si un personaje malvado es superado ampliamente por un personaje mucho más cruel, la maldad primera se relativiza y deviene tolerable.

Recordemos la escena de apertura de *Watchmen* y lamentemos, otra vez, que Zack Snyder no respetara su magnífico diseño. Alan Moore nos oculta la pelea entre el Comediante y su asesino pero, páginas después, se recrea en sus lágrimas con un primerísimo plano. Edward Blake está atrapado entre la elipsis de su muerte y la certeza de sus lágrimas. El Comediante sin escrúpulos es, a efectos narrativos, otra víctima de la trama. El contorno de la mujer vietnamita se diluye en el pasado…

3. Consciencia y estructura narrativa: Estilo indirecto libre

No hay mayor testimonio de la maestría de un artista narrativo que sus esfuerzos por ajustar la forma al contenido. La voz de Henry James nos hace descender hasta la compleja comprensión infantil de Maisy. Los blancos primeros planos de Dreyer en *Juana de Arco* (Dreyer, 1932) penetran en el mundo interior de la condenada. *Watchmen* altera la textura de su narrativa para encontrar el tono y el ritmo adecuados a las emociones de sus personajes. Hasta ahora hemos visto algunos mecanismos de construcción del personaje



FIG. 6. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. IX, p. 7.

que tienen que ver con la trama en tanto concatenación de hechos pero Alan Mooore es un gran creador porque sus guiones trabajan a varios niveles. Un autor competente ajusta la estructura visual de la página a las peripecias exteriores de la trama. Un autor genial se preocupa también de ajustar la estructura visual a las peripecias interiores de sus personajes.

En esta página asistimos a una escena de la infancia de Laurie. En la primera viñeta la pequeña aparece reflejada en un espejo; en la tercera atisba a través de la puerta entreabierta la discusión de su madre y su padre adoptivo. En el resto de las viñetas sabemos que la discusión prosigue pero la mirada es indirecta, casi oblicua. De no ser por las manos de



FIG. 7. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. vi, p. 3.

la niña se trataría de campos vacíos aunque, en este caso, no intensifican la escena sino que relajan su intensidad. El narrador —vale decir el autor implícito— es delicado, como si temiera estorbar la inocente percepción de Laurie, que vive una revelación imprevista, un momento mágico, tan frágil como la bola que coge entre sus manos y que terminará rompiéndose en la página siguiente. Casi podemos notar el silencio que se impone al ruido de la pelea de sus padres.

Veamos otra escena de infancia.

Este es el trauma fundacional de Rorschach. ¡Qué diferencia con el narrador de la escena de Laurie! La cámara es indiscreta, vulgar, morbosa. Si antes atisbábamos algo desde una puerta entreabierta ahora las puertas están abiertas de par en par. El contraplano en proximidad de la sexta viñeta es toda una declaración de intenciones: había alternativas igualmente apropiadas pero el narrador pretende aproximarnos a la crudeza de la experiencia de Kovacs. El acercamiento se integra orgánicamente con el arco de personaje de Rorschach, ayudándonos a comprender su psique alterada y la forma en que ve el mundo.

Alan Moore adapta su lenguaje al mundo interior de los personajes. El narrador es delicado con Laurie, nos ofrece su trauma a través de un lenguaje visual indirecto, derivativo.

Es un modo de contar coherente con una revelación que, en ese momento, Laurie aún no comprende. Además no es una experiencia ni mucho menos tan brutal como la de Rorschach. En el caso de éste, el narrador cambia de tono y se vuelve áspero, acerca los planos a la carne, se recrea con la obscenidad. Laurie había enterrado los recuerdos —y las dudas— sobre su pasado y el narrador muestra su memoria a través de rendijas y puertas entreabiertas. El narrador de Rorschach derriba toda barrera porque la memoria de Kovacs no se oculta el pasado sino que está marcada por él.

Nada queda al azar en la buena narración y no hay ámbito que pueda contemplarse si no es en su relación dialéctica con la totalidad del relato. Al cómic se le puede aplicar la metáfora con la que Henry James se refiere al arte de la escritura: "La 'historia' y la novela, la idea y la forma, son la aguja y el hilo, y jamás he oído hablar de un gremio de sastres que recomendara el empleo del hijo sin aguja, ni de aguja sin hilo."[17]

4. Sangre de pájaro: El montaje como productor de contenido metafórico

El estilo indirecto libre, esto es, la fusión entre la consciencia del personaje y la voz del autor implícito, nos abre la puerta a considerar recursos estéticos y estilísticos que, siendo propios de la literatura, no le resultan ajenos al cine ni al cómic. Tanto los planos como las viñetas pueden cumplir funciones análogas a las metáforas, las metonimias, el hipérbaton o la sinécdoque. En el caso de la metáfora hay relación directa entre el montaje de atracciones de Eisenstein[18] y la transferencia de significado inherente al tropo.



FIG. 8. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. VII, p. 9.

[17] James, H. "El arte de la ficción", en *El futuro de la novela*, Madrid, Taurus, 1975, p. 32.

[18] Podría añadirse a Pudovkin o a Tarkovski pero las diferencias entre los cineastas soviéticos, aunque sutiles, son lo suficientemente profundas como para distinguir, dentro de una tradición compartida, diferentes concepciones del montaje.

Esta es la última viñeta de la página 9 del quinto capítulo de *Watchmen*, “Terrible simetría”. El personaje es el náufrago que protagoniza “Relatos del navío negro”, subtrama metaficcional que proporciona paralelismos y contrastes durante gran parte del cómic. En esta página el náufrago construye una barca con los cadáveres de sus antiguos compañeros y se dispone a cruzar el océano. Vemos en su rostro sombrío que este hombre ha tomado una decisión irrevocable y no dudamos que atravesará cualquier infierno para volver a su hogar. También sospechamos que, aunque logre su objetivo, jamás volverá a ser el mismo.

Pasemos la página.



FIG. 9. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. VII, p. 10.

Esta es la primera viñeta de la página 10. Las sombras del rostro del náufrago cubren ahora el de Dan Dreiberg, alias el Búho, héroe retirado y cuarentón sin grandes aspiraciones. El efecto es análogo al de una metáfora, aunque la forma sea la del símil. Etimológicamente, “metáfora” surge de la unión entre dos voces griegas, *meta* (fuera, exterior) y *pherei*, que significa transferencia. En este caso la transposición de significado entre una viñeta y otra se condensa en la carne de ave, el término de comparación que aglutina la carga simbólica de la analogía visual. El náufrago que devora las entrañas del cuerpo vivo de la gaviota traslada la oscuridad de su gesto a Dan Dreiberg, que saborea un muslo de pollo. Quizá de pavo. El procedimiento conecta un relato con el otro, asegura la continuidad mediante una interacción simbólica y favorece que la transición entre escenas sea fluida.

Podríamos dejar el análisis aquí. Ya hemos identificado el mecanismo de transferencia metafórica que asegura la continuidad del relato. El autor comunica la esfera simbólica de la subtrama del náufrago con la trama principal a través de un símil cuyo efecto estético y narrativo es tan impactante como apropiado. Pero apenas hemos rascado la

superficie. Demos un paso atrás para precisar algo sobre el concepto de metáfora. Paul Ricoeur apunta que debemos considerar metáfora "al enunciado entero con su sentido nuevo y no sólo a la desviación paradigmática que focaliza en una palabra la mutación de sentido de ese enunciado."[19] En el caso que nos ocupa hemos asumido —sin obviar las reservas que merece atribuir categorías verbales a la narración visual—[20] que la "palabra" que focaliza la mutación de sentido es la carne de ave. El "enunciado completo" sería, en este caso, el símil entre Dan Dreiberg y la terrible imagen del náufrago devorando las entrañas de una gaviota.

Comencemos a profundizar en el análisis intentado situar esta viñeta en el arco de transformación del protagonista. ¿Por qué las sombras transforman el rostro de Dreiberg en una máscara espantosa, arrostrando la memoria del horror del náufrago? No parece que las palabras del globo de texto tengan nada que ver con esta transformación. Quien habla es Laurie, antigua compañera heroica. Baste saber, por el momento, que Laurie acaba de romper con su novio y ha buscado consuelo en el previsible y hogareño Dan Dreiberg. Ya hemos dicho que Dreiberg, antiguamente conocido como el Búho, héroe enmascarado, es ahora un cuarentón sin aspiraciones. Añadamos que no está en su mejor estado físico y que, por lo que sabemos a las alturas de este capítulo, es un hombre tímido e inseguro, que no quiere meterse en problemas. Tenemos, además, buenos motivos para sospechar que a Dan no le importaría tener una aventura con Laurie, pero de momento no es más que el hombro en que Laurie llora por su ruptura. Es solo el viejo amigo, el viejo compañero de aventuras. El Búho es un traje viejo cubierto de polvo.

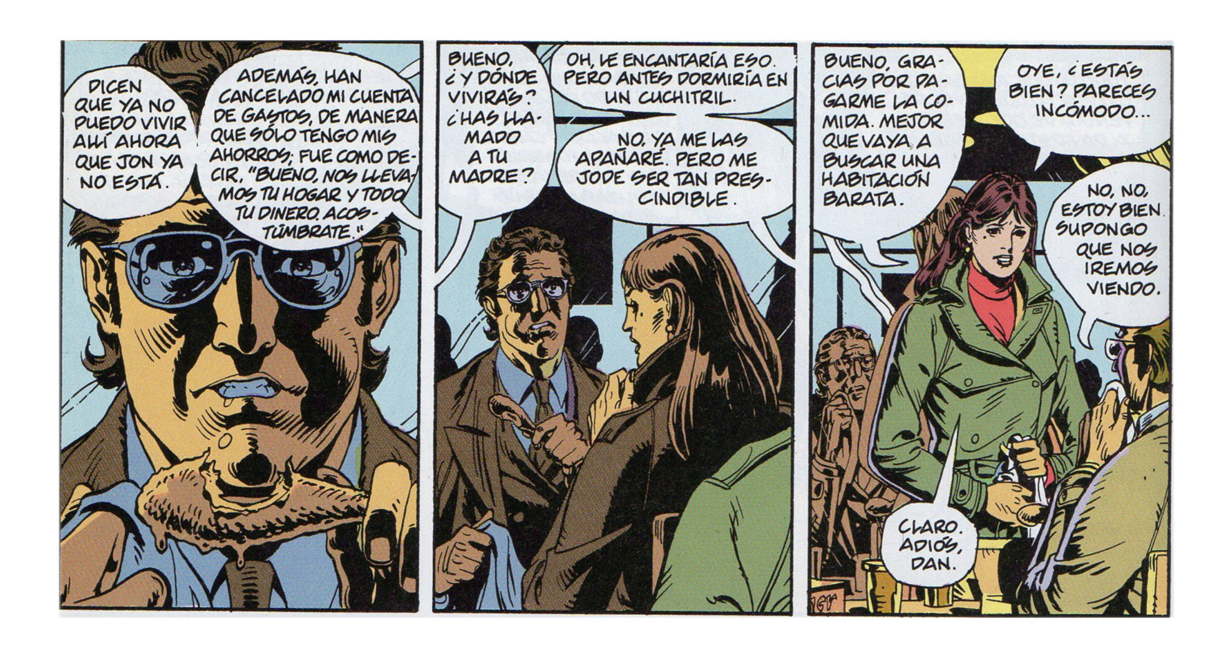


FIG. 10. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. vii, p. 10.

---

19 Ricoeur, P. *La metáfora viva*, Madrid, Trotta, 2001, p. 231.

20 Acerca de los peligros de asimilar el cine al lenguaje verbal escribió Jean Mitry un brillante ensayo en el que apuntaba que es "más normal comparar las estructuras cinematográficas con las estructuras narrativas que con las del lenguaje." (Mitry, J. *La semiología, en tela de juicio*. Madrid, Akal, 1990, p. 22). Creo que es una observación pertinente para cualquier forma de arte narrativo.

Algo no encaja en esta historia.[21] Las sombras del rostro de Dreiberg denotan una pugna en su interior que él, obviamente, desconoce. Alan Moore nos sitúa en una posición de superioridad respecto al personaje: sabemos más de Dreiberg de lo que él mismo sabe. Sabemos que desea a Laurie. Sabemos que le aburre su vida. Sabemos que, de algún modo oscuro, le fascina la perversa rectitud moral de Rorschach, el único héroe que sigue en activo. Sabemos, por ejemplo, que un núcleo reprimido de violencia se asfixia bajo la mascarada rutinaria en la que se ha convertido su vida. Retrocedamos unas cuantas páginas para comprobarlo.

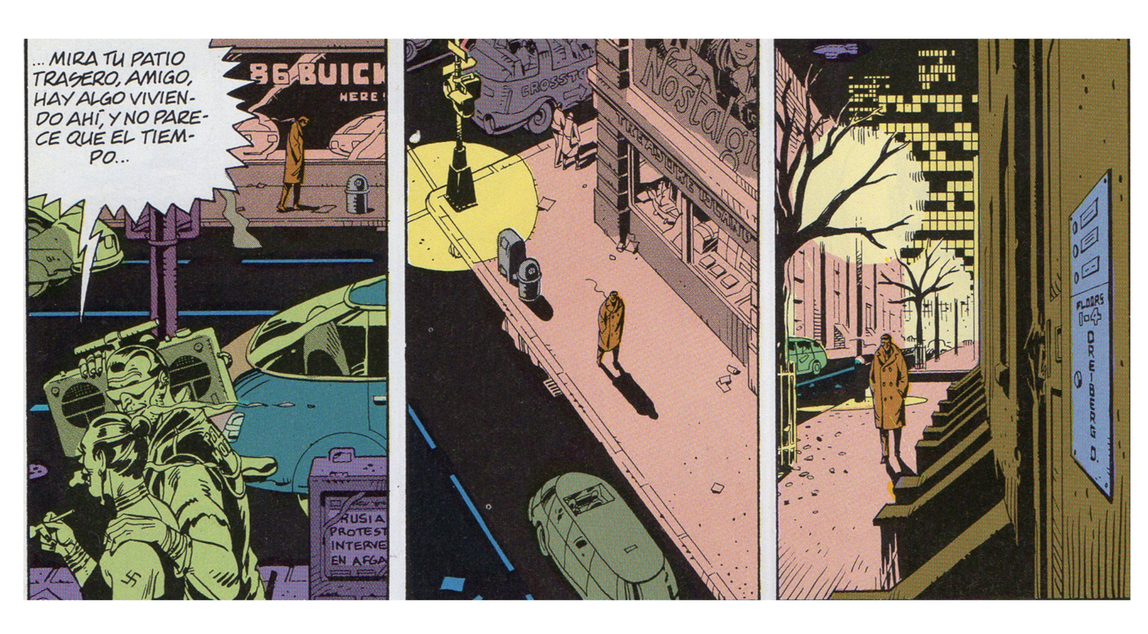


FIG. 11. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. I, p. 9.

Regresamos al primer capítulo de *Watchmen*. Dan Dreiberg vuelve a casa. Como todos los sábados, ha estado tomando unas cervezas con Hollis Mason, el primer Búho Nocturno, ya un anciano. Así pasa Dan los sábados por la noche. Descubrimos en la tercera viñeta que la puerta de su casa está forzada. Un hombre tímido, que pasa los sábados de noche bebiendo cerveza con un anciano, se comportaría como un ciudadano prudente y llamaría a la policía. Ese ciudadano prudente es el Dan que creemos conocer. Cuando acabemos de leer *Watchmen* seguiremos pensando en el Búho en términos de equilibrio y prudencia pero, en esta escena, en su primerísima aparición, Alan Moore quiere dejarnos claro *quién* es Dan Dreiberg.

No hay miedo en su mirada. Es furia lo que percibimos. Incluso su contorno se transforma. Las sombras nos muestran al héroe enterrado. Es el Búho quien abre la puerta. Es el Búho a quien vemos avanzar con los puños cerrados.

Diríamos que se dispone a reventar a golpes al intruso.

[21] El hecho de que la comprensión plena de esta metáfora exija un examen detallado del momento de la trama nos habla de su pertinencia. Si el sentido de un tropo se capta sin el menor esfuerzo es probable que se trate de un giro gastado o de una figura genérica. En palabras de Aristóteles, "Las metáforas (…) hay que obtenerlas de cosas apropiadas, pero no evidentes, igual que en filosofía es propio del sagaz establecer la evidencia". (Aristóteles. *Retórica*, Madrid, Editorial Gredos, 1999, p. 534.)



FIG. 12. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. I, p. 9.



FIG. 13. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. I, p. 9.

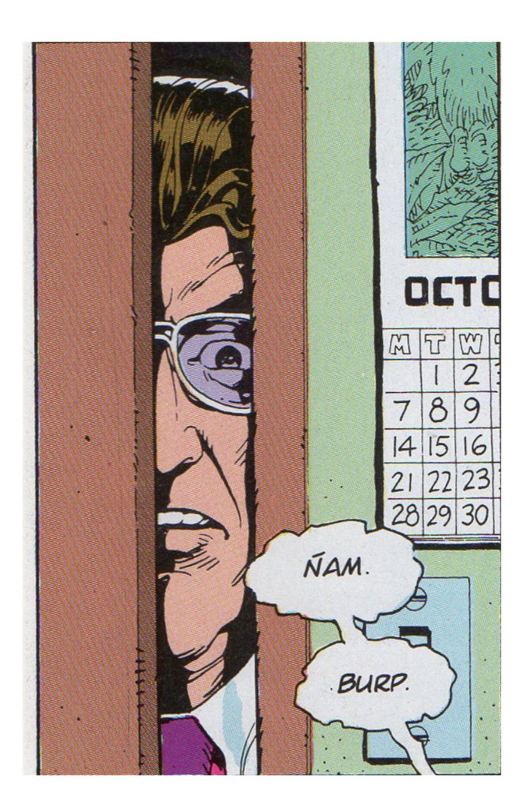


FIG. 14. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. 1, p. 9.



FIG. 15. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. 1, p. 9.

Y ahí está el rostro fiero, recorrido por las mismas sombras que, muchas páginas más tarde, el náufrago volverá a proyectar. Alan Moore nos había anticipado la metáfora del quinto capítulo en la escena inicial de Dan. Es la primera vez que vemos claramente la cara de Dan. Se nos aparece fiero, consumido por la rabia, casi enloquecido. Pero recupera el control. En cuanto comprueba que el intruso es su excompañero Rorschach el gesto se relaja y regresa el Dan Dreiberg temeroso y timorato que ocupa la práctica totalidad de las páginas de *Watchmen*.

El Búho ha dejado paso al ciudadano. De momento. En la dinámica estructural de *Watchmen* Dreiberg es el héroe educado, tranquilo, reflexivo. El que compensa la naturaleza violenta de otros enmascarados. Y, sin embargo, en su primerísima aparición, Alan Moore nos deja echar un vistazo al fuego que destruye su identidad. Ese mismo fuego es el que resuena en la horrible vivencia que atraviesa el náufrago. En la viñeta que estábamos analizando Dan Dreiberg funciona como un espejo de la subtrama del náufrago y los lectores lo sabemos porque le conocemos mejor que él mismo. Sabemos que necesita al héroe, que su máscara de carne está incompleta sin los ojos del Búho. Así que la metáfora visual que conecta a Dreiberg con el náufrago es mucho más que un mero alarde estético, es un recurso estilístico que subtiende dos momentos de la trama y nos sugiere que el héroe no está muerto. Solo está dormido.



FIG. 16. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. vii, p. 10.

¿Y por qué habría de despertar en este momento? ¿Por qué en la página novena del quinto capítulo Alan Moore nos sugiere que Dan Dreiberg es un reflejo de un náufrago a la deriva? Observemos la página completa.

Laurie le dice a Dan que se va a dormir a una pensión y se despide. Dreiberg entonces le dirige una mirada patética, aterrado ante la perspectiva de perderla, y toma la decisión más importante de su vida. Es un punto clave en la construcción del arco de desarrollo de Dan Dreiberg. En términos de guión puro estamos ante el punto de inflexión que termina con el primer acto de su escaleta. Dan invita a Laurie a dormir en su casa. Lo hace con esa mirada temerosa e insegura que tan bien conocemos, pero lo hace. **Algo** ha brotado desde el interior de Dan que le he conferido el valor suficiente para iniciar una relación más profunda con la mujer a la que desea.

Nosotros sabemos qué es ese algo. Es el Búho. Es la fuerza que permite a Dan llevarse a la chica y recuperar su identidad enmascarada. Pero antes de que lo logre, en el capítulo siete, Alan Moore le hará sufrir una terrible humillación que comentaremos en la última sección de este artículo. Antes repasaremos algunos recursos estilísticos de *Watchmen* que nos ayudarán a contextualizar el sistema narrativo de Moore y Gibbons.

5. Narrador, encuadre y perspectiva: El valor diacrítico de la viñeta

Entiendo por valor diacrítico la capacidad intrínseca de la viñeta para modificar la comprensión y / o apreciación lírica del relato. Quisiera aclarar que no estoy sugiriendo la viñeta como "unidad mínima" del cómic. Mi concepto de la viñeta se acerca más a la metáfora de la célula con la que Eisenstein definía los planos: "El plano no es, en modo alguno, un 'elemento' de montaje. El plano es una célula de montaje. Del mismo modo que una célula forma un fenómeno de distinta clase, el organismo o embrión, el montaje se halla al lado opuesto del dialéctico nacer del plano".[22]

Pero, en cualquier caso, los debates acerca de los elementos constitutivos del lenguaje comicográfico me parecen poco pertinentes para el análisis narrativo, por más que resulten fascinantes en términos generales. Más oportunas me resultan las reflexiones en torno a la delimitación de la imagen y a las implicaciones de la perspectiva —o cualquier decisión compositiva— sobre la psique del espectador. Rudolf Arnheim fue uno de los primeros teóricos en explorar en detalle el uso artístico de la delimitación de la imagen en tanto dispositivo narrativo. Cuando encuadramos una imagen, sea formando una cámara con los dedos o filmando una película, estamos restringiéndola: es imposible captar la realidad tal y como la experimentamos. Arnheim considera que sería un error lamentarnos por ello: la selección es, de hecho, la operación que separa lo artístico de lo meramente imitativo.

Creo que esta visión sobre el uso artístico de la delimitación puede resultarnos tan útil para comprender la viñeta como para lo es para comprender la pantalla. Según Arnheim "la delimitación de la imagen es un instrumento tan formativo como la perspectiva, ya que permite destacar y dar particular importancia a determinados detalles, y, a la inversa,

[22] Eisenstein, S. M. "El principio cinematográfico y el ideograma", en Eisenstein, S. M. *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid, RIALP, 2002, p. 92.

permite omitir cosas sin importancia, introducir sorpresas visuales repentinamente, presentar reflejos de cosas que están ocurriendo 'afuera'."[23]

Así entendida, la delimitación nos remite a las decisiones estéticas del narrador. Ya hemos visto cómo Alan Moore abre el plano para mostrarnos la escena sexual que traumatiza al joven Rorschach pero lo cierra, con pudor, en el caso del trauma infantil de Laurie. El narrador restringe la información para ajustarse a las necesidades de lo narrado. A veces corresponde apartar la mirada.

Dice Nöel Burch, refiriéndose a un pasaje de una obra de Renoir, que "es sobre todo el campo vacío lo que atrae la atención sobre lo que sucede fuera de campo (y por tanto en



FIG. 17. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. VI, p. 10.

el espacio-fuera-de-campo) puesto que nada, en principio, retiene ya (o todavía) la vista en el campo propiamente dicho".[24] Podemos afirmar, por cierto, que la presencia física del texto en estas dos viñetas impulsa el efecto del campo vacío y convierte la violación elidida en un espectáculo si cabe más terrible.

Demos un paso más allá. No hace falta mover la cámara, ni siquiera montar los fotogramas, para producir efectos psicológicos en el espectador. Según Balázs la angulación de la

---

[23] Arnheim, R. *El cine como arte*. Paidós Ibérica, 1986, p. 59.

[24] Burch, N. *Praxis del cine*. Madrid, Editorial Fundamentos, 2003, p. 28.

cámara "es el más fuerte de los medios de caracterización que el film posee; y no se trata de reproducción sino de producción genuina".[25] Añado que tampoco es necesario en el cómic recurrir al aparato gráfico para lograr alterar u orientar la percepción del lector. La perspectiva y la angulación tienen valor diacrítico en cualquier arte visual. El efecto psicológico de la perspectiva no puede desligarse del resto de elementos que componen el plano. El escritor de cómics puede utilizar la delimitación y composición de la viñeta para producir efectos que amplíen la resonancia de su relato hasta conducirlo, sutilmente, hacia nuevos significados.

Veamos dos ejemplos de planos picados en los que la sinergia que se crea entre la perspectiva, el momento de la trama y el subtexto provoca efectos narrativos completamente diferentes.

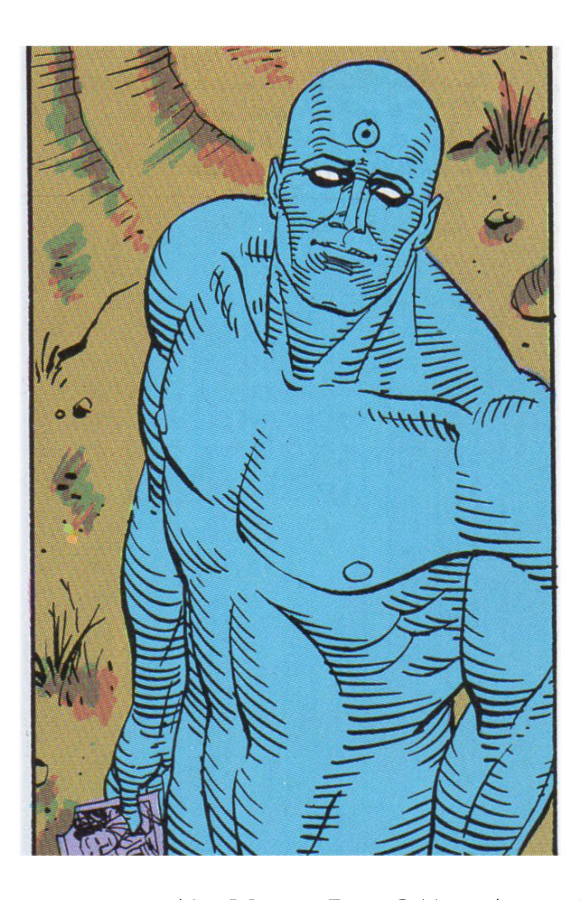


FIG. 18. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. III, p. 21.

Jon, el Dr. Manhattan, está mirando las estrellas. Su novia acaba de abandonarle, quebrando así sus tenues lazos con la especie humana. En la mano lleva una foto de Janey Slater, su primera novia, a la que conoció cuando aún era un simple humano. Sospechamos que está a punto de abandonar la tierra. Parece feliz. El picado en primer plano nos sugiere algo más; el gesto podría denotar humildad frente a la inmensidad del espacio. O quizá se trate de alivio ante la perspectiva de dirigirse hacia una forma de vida más sencilla y gratificante. En cualquier caso, el plano picado contribuye a afianzar la ironía dramática que da cuerpo a toda la escena. En el preciso instante en el que el Dr. Man-

[25] Balázs, B. *Theory of the Film: character and growth of a new art*. Londres Dennis Dobson Limited, 1952, p. 47.

hattan se dispone a romper sus lazos con la humanidad, sonríe. Es un ser semidivino, el superhombre de Nietzsche, que se dispone a viajar a Marte pero lleva consigo una vieja foto de una mujer a la que ya no ama. La sonrisa es, acaso, un recordatorio de que el Dr. Manhattan es un hombre cansado, no un dios impasible. El plano picado contribuye a enfatizar esta modestia rebajando levemente su figura y amplificando el efecto tranquilizador de su sonrisa.

Veamos el segundo ejemplo.

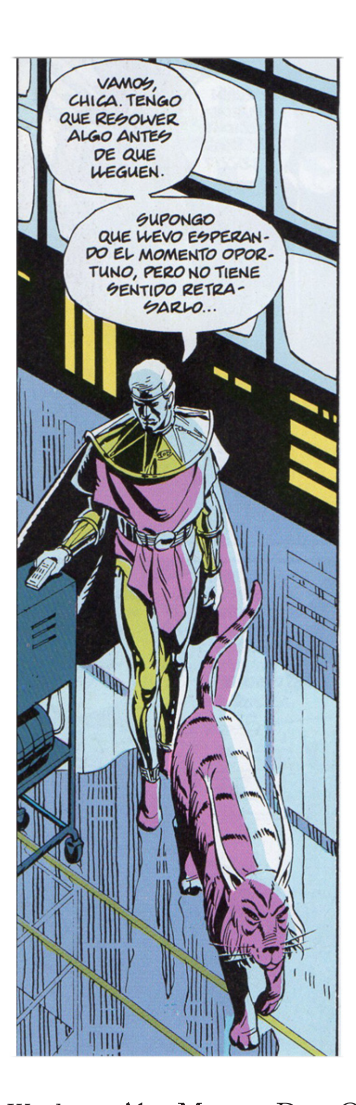


FIG. 19. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. xi, p. 4.

De nuevo un plano picado, aunque más abierto y elevado. Adrian Veidt (Ozymandias) y Bubastis se preparan para luchar contra Rorschach y el Búho, aunque Veidt debe resolver antes algunos asuntos. Entre ellos, preparar la secuencia que conducirá a la muerte de cinco millones de seres humanos. Se puede considerar que Veidt es un monstruo pero más adelante sabremos que no es insensible al dolor ajeno. Ha tomado la decisión final y está dispuesto a cargar con el peso de los muertos sobre sus hombros. Queda claro, entonces, que un plano contrapicado sería contraproducente, puesto que contribuiría a crear un efecto de engrandecimiento heroico que Veidt está lejos de sentir. Cualquier enfoque a la altura de los ojos sería menos potente que la vista seleccionada, porque normalizaría una

subtrama emocional que resulta extrema. La perspectiva elegida por Moore y Gibbons, y esa diagonal descendente tan marcada, sitúan el peso de la composición sobre Veidt. El orden de la marcha y el gesto, entre sombrío y resignado, nos sugieren que Ozymandias es, en este momento, un general a punto de ordenar una maniobra suicida que acabará con muchas vidas para que otros puedan seguir adelante. La siguiente viñeta confirma la sensación.



FIG. 20. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. xi, p. 4.

Queda claro que el plano picado de la viñeta anterior contribuía a enfatizar la identificación entre Alejandro Magno y Ozymandias, la idea del general que se atreve a romper el nudo gordiano, a llegar más allá de lo que nadie había soñado nunca. Pero el momento no es feliz porque no hay vuelta atrás y cruzar el Rubicón implica cargar con el peso de cinco millones de muertos. De todos modos, aún deberíamos aclarar por qué Bubastis ocupa un lugar tan importante en el picado. La explicación nos la da la siguiente página, el momento en el que Adrian Veidt activa la secuencia que inundará de sangre las calles de Nueva York.



FIG. 21. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. XI, p. 5.

Bubastis se queda a la puerta porque Veidt debe tomar la decisión solo. No habrá cómplices de su matanza, nadie con quien compartir la culpa. Bubastis es el único testigo del asesinato de Veidt. No puede comprender lo que sucede, no puede juzgarle, pero desnuda la conciencia de Ozymandias más de lo que pueden las palabras. Es el testigo mudo que permite a Alan Moore introducirse en la conciencia de Veidt mediante el lenguaje indirecto. ¿Qué está pensando el tigre? Nada. Simplemente espera. Pero Moore nos sugiere que Veidt se sabe observado por la posteridad. Los ojos de Bubastis son su conciencia silenciada. Va a asesinar a cinco millones de personas. No podrá conocer jamás el descanso. La perspectiva en picado dibujó al general que acepta su destino. El encuadre sobre los ojos de la tigresa habla de su imperdonable decisión. Esta escena es, desde mi punto de vista, un estupendo testimonio del valor diacrítico intrínseco a la viñeta, que trasciende, con mucho, el rol decisivo atribuido a la secuencialidad.

6. Montaje y sistema narrativo: El poder del nueve

La investigación sobre las estrategias de lectura y el recorrido visual es uno de los ámbitos de la teoría del cómic que más pueden interesar para desarrollar un modelo de

análisis narrativo. A este respecto toda la obra de Neil Cohn es, por extensión y calidad, referente obligado.[26] Creo que sería provechoso para el progreso del medio implementar los trabajos sobre cognición visual con un examen detallado de las formas en las que el montaje permite desgranar la trama. Las características intrínsecas de las diversas rejillas a disposición del narrador facilitan o desalientan, de por sí, determinadas configuraciones expositivas. La cuestión permanece, hasta donde yo conozco, poco tratada. *Watchmen* puede aportarnos algún fundamento sólido para examinar la relación entre página, montaje y narración puesto que Alan Moore[27] exprime sistemáticamente las posibilidades que

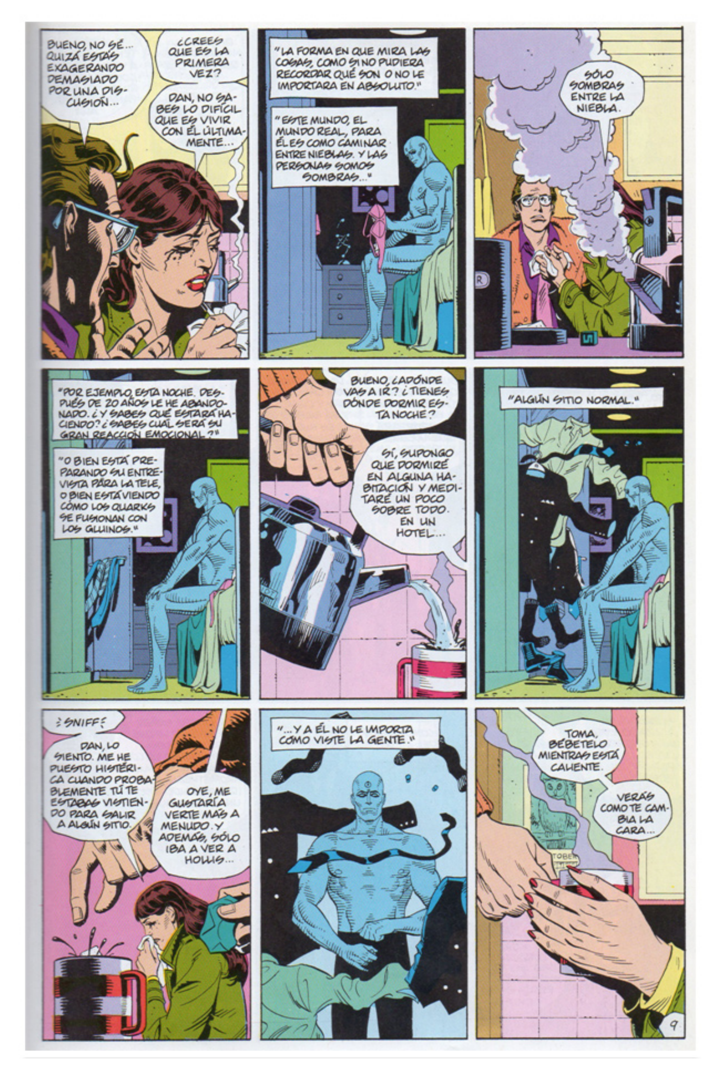


FIG. 22. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. III, p. 9.

[26] En especial Cohn, N. “Navigating comics: an empirical and theoretical approach to strategies of reading comic page layouts” en *Front. Psychol.* 4:186 (2013), disponible on line en http://journal.frontiersin.org/Journal/10.3389/fpsyg.2013.00186/full

[27] En este punto conviene destacar una de tantas aportaciones fundamentales de Dave Gibbons a la estructura narrativa de *Watchmen*. Como desvela el propio Gibbons en una entrevista publicada por la web *Con C de Arte* (Pérez, P. “No me gusta llamar la atención demasiado sobre el dibujo” en *Con C de Arte*, 18 de Octubre de 2007, http://concdearte.blogspot.com.es/2007/10/prefiero-no-llamar-demasiado-la-atencin.html), fue él quien aconsejó utilizar una rejilla de nueve viñetas. Asumiré igualmente que todas las decisiones narrativas corresponden a Moore para mantener el énfasis en el análisis de la escritura pero este es un buen momento para insistir en que la forma de contar un cómic depende tanto del dibujante como del guionista. No es fácil precisar el ámbito de influencia de los autores.



FIG. 23. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. VIII, p. 18.

le ofrece la rejilla de nueve a partir de un descubrimiento que no tiene nada de trivial: el nueve es un número impar.

Al ser impar el número de viñetas y regular la forma de la rejilla, las viñetas pares forman un rombo (2, 4, 6 y 8) en el que se coloca la trama secundaria. La trama principal utiliza las viñetas impares, reforzando así visualmente su importancia. No solo dispone de una viñeta más que la trama secundaria sino que ocupa la central y, por tanto, las diagonales. De esta manera, la estructura contribuye a distinguir, cuantitativa y cualitativamente, entre ambas tramas. Podríamos denominar a esta distribución "montaje en rombo".

Es característico de Alan Moore que la acción secundaria sirva como resonancia metafórica de la principal. En el pulso principal de esta página Laurie se confiesa ante Dan Dreiberg y en la acción secundaria, que "recibe" la carga simbólica del texto de la principal, el Dr. Manhattan se prepara para ir a una entrevista. Mientras Laurie afirma que al Dr. Manhattan no le preocupan las acciones humanas vemos en el rombo actitudes

por parte de este que nos hacen dudar. En un cómic como *Watchmen*, que descansa en la narración paralela y en el montaje de atracciones entre texto e imágenes, un sistema narrativo como este resulta especialmente poderoso.

Este dispositivo sirve, además, para crear ritmo, una de las grandes preocupaciones de Alan Moore. La estructura funciona como bordón y establece en el receptor una dinámica de lectura que le hace asumir de antemano que la trama desgranada en las viñetas pares será la secundaria y la metafórica, mientras que la principal se situará en las viñetas impares. Al formar parte la viñeta central de las impares, se asegura visualmente la primacía estructural de la trama sobre la subtrama. Alan Moore no utiliza siempre el sistema del rombo para narrar acciones paralelas, aunque recurre a él a menudo.

A estas alturas deberíamos haber aprendido ya a desconfiar de las intenciones de Moore tanto como a confiar en su pericia. Este sistema narrativo también se presta a la manipulación de la voz autorial para reflejar la evolución emocional de los personajes. Me gustaría concluir este artículo comentando brevemente uno de los ejemplos de adecuación entre consciencia y narración más impresionantes de los que yo haya visto en el mundo de la narración gráfica. Cuesta imaginar un uso más inteligente de la estructura. Y también uno más perverso.

Estamos en el capítulo siete, "Hermano de Dragones". Ya sabemos que Dan Dreiberg necesita al Búho tanto como necesita a Laurie. Si no los consigue, quizá le devore su furia interior. El Búho es aún un traje polvoriento pero la relación con Laurie avanza. Aunque

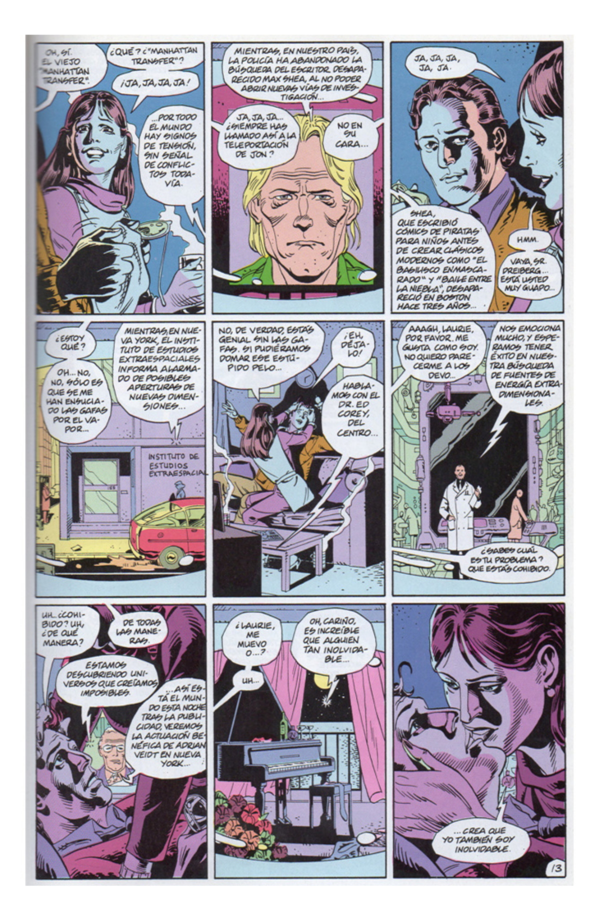


FIG. 24. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. vii, p. 12.

aún no ha habido aproximación sexual, el capítulo siete está lleno de insinuaciones eróticas o afectivas más o menos casuales que van afianzando en la mente del lector la idea de que habrá sexo entre Dan y Laurie. En la página 12 Laurie y Dan aún están viendo el telediario, así que Moore coloca las imágenes del telediario en las viñetas impares (trama principal) y a Dan y Laurie en el rombo (trama secundaria). Pero en cuanto comienza el acercamiento sexual, en la página 13, se invierte la posición de la trama y la subtrama. Laurie y Dan disfrutan de la viñeta central y de las diagonales. Al menos de eso sí que pueden disfrutar.

La voz del telediario comienza a relacionar trama y subtrama a partir de la octava viñeta. Por fin Dan Dreiberg toma el control de su vida. La sombra del náufrago que vimos en su cara, su violencia reprimida, el fuego que amenazaba con consumirle empieza, por fin, a disiparse. Al final de este capítulo Dreiberg recuperará la confianza en sí mismo, volverá a vestir la máscara del Búho y se llevará a la chica. Es el arco clásico de Hollywood: el chico necesita algo que no se atreve a confesar; el chico conoce a la chica; la relación le da el valor que necesita para cumplir sus sueños. Al final lo consigue todo. Dan Dreiberg creía ser un héroe felizmente retirado pero, al conocer a Laurie, recupera la confianza en



FIG. 25. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. VII, p. 13.

sí mismo y cumple su oscuro deseo: vuelve a ser un superhéroe. Y se queda con la chica. Fin de la historia. Fundido a negro.

Pero esto no es Hollywood. Dan se lleva todos los premios, sí, pero Alan Moore le hará sufrir tres humillaciones antes de concedérselos.

La primera humillación es la más obvia: la física. Primero contemplamos su torpeza. Luego, su impotencia. La segunda humillación es mucho más cruel. La televisión, en montaje paralelo, muestra escenas de un pletórico Ozymandias que, pese a tener la misma edad que Dan, ejecuta acrobacias que contrastan con la azorada escena que se desarrolla en el sillón. La tercera humillación es estructural. Alan Moore ajusta la narración para que amplifique el fracaso de Dan Dreiberg. Si nos fijamos de nuevo en la página, las proezas de Ozymandias pasan a ocupar las viñetas impares y el intento sexual, que había comenzado como la acción central en la página 13, se ve relegada al rombo. Moore nos está diciendo, a través de la estructura, que Dreiberg es la trama secundaria, que no puede

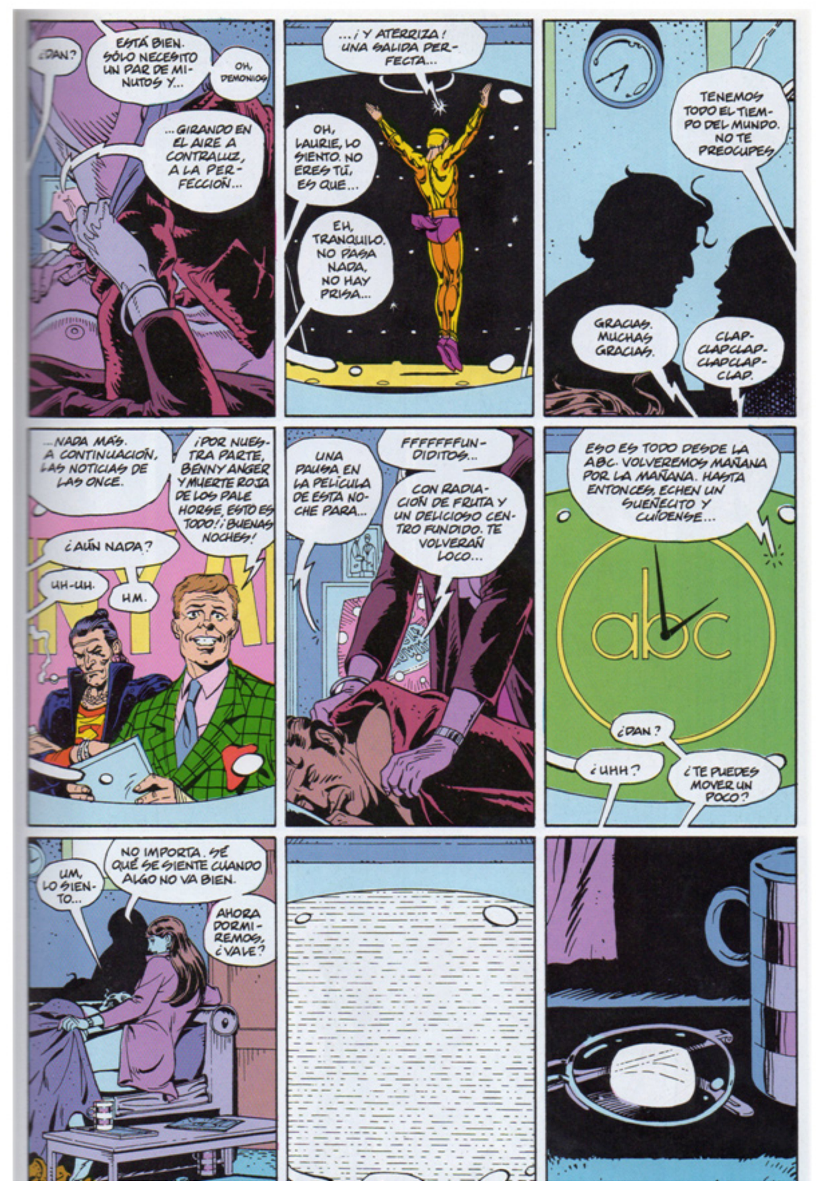


FIG. 26. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. vii, p. 14.

competir con Ozymandias ni siquiera por el espacio visual. Más aún, los diálogos de Laurie y Jon son metáforas cómicas de la voz televisiva. "Créanme, esto nos deja sin aliento". En la siguiente página Ozymandias aterriza logrando "una salida perfecta" mientras que Laurie consuela a Dan y le arropa como si fuera un niño. La estructura recupera su dinámica habitual. La televisión regresa al rombo de las viñetas pares y la trama recupera su puesto en las viñetas impares.

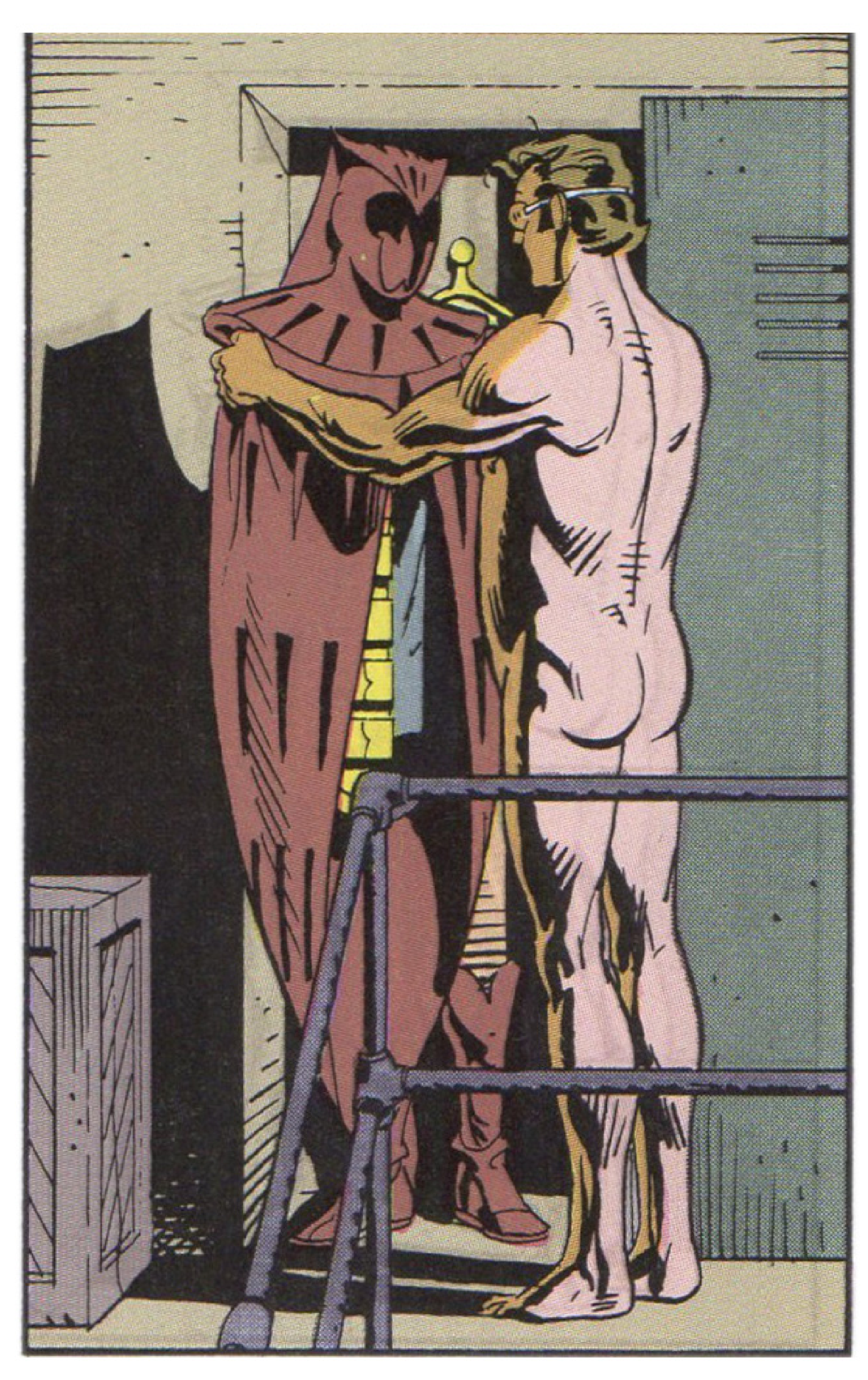


FIG. 27. *Watchmen*. Alan Moore y Dave Gibbons (1986-87). Cap. VII, p. 20.

¡Qué maravilloso ejemplo de malicia narrativa! Alan Moore no se conforma con impedir la erección de Dan Dreiberg. Le humilla comparándole con la exhibición de Ozymandias y hace que la voz de la televisión se burle de sus tristes esfuerzos. Por si fuera poco, la rejilla de nueve viñetas se acomoda para enfatizar la humillación: Ozymandias desplaza a Dan hacia la subtrama. El fracaso es tan absoluto —físico, simbólico y estructural— que los lectores sentimos que Dreiberg está al límite de su resistencia psicológica. Necesita recuperar su confianza. Necesita recuperar al Búho.

Conclusión

Creo sinceramente que la dedicación casi exclusiva de la didáctica a las cuestiones gráficas está relacionada con las características de los estudios del cómic. Sabemos más sobre la semiología y hermenéutica de la narración gráfica que sobre las decisiones concretas y específicas que deben abordar guionistas y dibujantes en su trabajo pero, lamentablemente, los manuales prescinden de lo segundo sin hacerse eco de lo primero. Incluso un manual realizado por autores de gran valía como el *Drawing Words & Writing Pictures* de Matt Madden y Jessica Abel ignora por completo lo que la antigua prescriptiva denominaba “arte del estilo”. El manual de Madden y Abel dedica apenas 3 páginas —sobre un total de 282— a la construcción del guión y otras 3 a la narrativa. En este sentido, no soportan la comparación con cualquier manual de cine o de literatura. No hace falta referirnos a lecciones magistrales como las de Eisenstein, Henry James, Edith Warthon o Tarkovski; incluso lecciones tan vulgarizadas como las de Syd Field o las de los talleres de Gotham se ocupan ampliamente de todas las decisiones que de afrontar el artista narrativo y, más aún, recogen, implícita o explícitamente, la tradición teórica de su campo de especialización.

Espero que este artículo haya contribuido, cuando menos, a destacar la indisoluble relación entre forma y contenido en la escritura de la narración gráfica, y que los deméritos del análisis se atribuyan íntegros al autor y no al enfoque. Creo que un giro estilístico en los estudios del cómic sería positivo para su teoría y didáctica. Al fin y al cabo, situar en el foco de la investigación las decisiones artísticas de los autores y los recursos expresivos a su disposición no puede resultar más que beneficioso para la comprensión, desarrollo y expansión de este medio.

Bibliografía

Alonso, D. *Poesía española. Ensayo de métodos y límites estilísticos*. Madrid, Editorial Gredos, 1951.

Aristóteles. *Retórica*, Madrid, Editorial Gredos, 1999.

Arnheim, R. *El cine como arte*. Barcelona, Paidós Ibérica, 1986.

Baetens, J. "Graphic Novels: Literature Without Text?" en *English Language Notes*, nº 46, vol. 2 (2008), disponible *on line* en http://racomics.pbworks.com/f/GN+Literature+Without+Text.pdf

Balázs, B. *Theory of the Film: character and growth of a new art*. Londres Dennis Dobson Limited, 1952.

Burch, N. *Praxis del cine*. Madrid, Editorial Fundamentos, 2003.

Cohn, N. "Navigating comics: an empirical and theoretical approach to strategies of reading comic page layouts" en *Front. Psychol*. 4:186 (2013), disponible *on line* en http://journal.frontiersin.org/Journal/10.3389/fpsyg.2013.00186/full

Eisenstein, S. M. "El principio cinematográfico y el ideograma" en Eisenstein, S.M., *Teoría y técnica cinematográficas*, Madrid, RIALP, 2002.

Flynn, T. *Discovering the Literary Relevance of Watchmen: A Review of the Graphic Novel's Philosophical Themes*. Lynchburg, Liberty University, 2012, disponible *on line* en http://digitalcommons.liberty.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1282&context=honors

James, H. "El arte de la ficción" en *El futuro de la novela*, Madrid, Taurus, 1975.

Marín, R. *W de Watchmen*. Palma de Mallorca, Dolmen Editorial, 2009.

Miettinen, M. "Framing A Fearful Symmetry: Narratological Aspects in Alan Moore´s *Watchmen*", MA Thesis, Universidad de Tampere, 2006, disponible *on line* en http://www.sarjakuvaseura.fi/files/gradut/gradu01452.pdf?phpMyAdmin=ec7bd4f83c157e3e905788e10cceac09

Mitry, J. *La semiología, en tela de juicio*. Madrid, Akal, 1990.

Morgan, H. *Principes des littératures dessinées*. Angoulême, Éditions de l'An 2, 2003.

Moore, A. y Gibbons, D. *Watchmen*. Barcelona, Norma Editorial, 2000.

Pérez, P. "No me gusta llamar la atención demasiado sobre el dibujo" en *Con C de Arte*, 18 de Octubre de 2007, disponible *on line* en http://concdearte.blogspot.com.es/2007/10/prefiero-no-llamar-demasiado-la-atencin.html (Página web consultada en marzo de 2014)

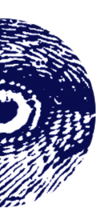
Stevenson, R.L. *El arte de escribir*. Santa Cruz de Tenerife, Artemisa Ediciones, 2006.

Strobel, E. *Watchmen as a work of literature*. Oregón, Scholars Archive.

Van Ness, S.J. *Watchmen as Literature: A Critical Study of the Graphic Novel*. Carolina del Norte, McFarland, 2010.

VV. AA. *Radiografías de una explosión: Doce aproximaciones críticas a Watchmen*. Madrid, Modernito Books, 2013.

Warthon, E. *El arte de la ficción*. Palma de Mallorca, El Barquero, 2012.



El idioma analítico de *Arsène Schrauwen*

Pepo Pérez

Pepo Pérez (Málaga, 1969). Licenciado en Derecho y doctorado en Bellas Artes con una tesis sobre Frank Miller, en 2013 asistió como *visiting scholar* a la School of Visual Arts de New York. Compagina su labor docente en la Universidad de Málaga con la ilustración y el cómic, donde destacan los tres volúmenes de *El Vecino* (2004-2009), realizados junto a Santiago García, y numerosas historietas cortas publicadas en revistas como *Nosotros Somos Los Muertos*, *El Manglar* o *Tinta Libre*. Como crítico de cómic ha publicado desde 1998 en medios especializados (*U*, *Volumen*, *Trama*, *Zona Cómic*), en el diario *El Periódico*, en revistas académicas (*Ítaca*, *Comunicación*, *Boletín de Arte, The Comics Grid*) y culturales (*Rockdelux, Número Cero*, *Fuera de Margen*). Ha participado en libros colectivos como *Supercómic* (Errata Naturae, 2013) o *Del tebeo al manga: una historia de los cómic*s (Panini, 2012, 2013). Desde 2005 ha escrito regularmente sobre cómic en sus blogs, *Con C de arte* y *Es muy de cómic*.

> *No veo el arte como algo que se está moviendo hacia un estado perfecto y sublime en el que ya no se necesitará arte nuevo. Es más como una bestia mutante, siempre adaptándose a su entorno, siempre cambiante. En este sentido las cosas nunca están dichas ni hechas.*
>
> —Olivier Schrauwen[1]

En el célebre prefacio de *Las palabras y las cosas*, Foucault cita un texto de Borges como inspirador de su libro. En concreto, un pasaje de "El idioma analítico de John Wilkins" en el que Borges citaba a su vez "cierta enciclopedia china" donde se recogía esta sorprendente taxonomía: "los animales se dividen en a) pertenecientes al Emperador, b) embalsamados, c) amaestrados, d) lechones, e) sirenas, f) fabulosos, g) perros sueltos, h) incluidos en esta clasificación, i) que se agitan como locos, j) innumerables, k) dibujados con un pincel finísimo de pelo de camello, l) etcétera, m) que acaban de romper el jarrón, n) que de lejos parecen moscas".[2]

Al comienzo de *Arsène Schrauwen* 1 (2012; publicado en español por Fulgencio Pimentel en 2014), el "abuelo de O. Schrauwen" viaja en 1947 desde "las heladas orillas del Scheldt a las sofocantes playas de la colonia", y en el barco conoce a un anciano de labios libidinosos llamado Morrens. Mientras se zampan varias cervezas trapenses en el bar de la cubierta, Morrens le enumera a Arsène algunas de las cosas que va a encontrar en la colonia: "nativos maravillosos" que, "de hecho, no son muy distintos de los europeos", etcétera, y los dibujos muestran las imágenes que la descripción oral del viejo despierta en la mente de Arsène, imágenes incompletas e imaginarias de una realidad que aún no

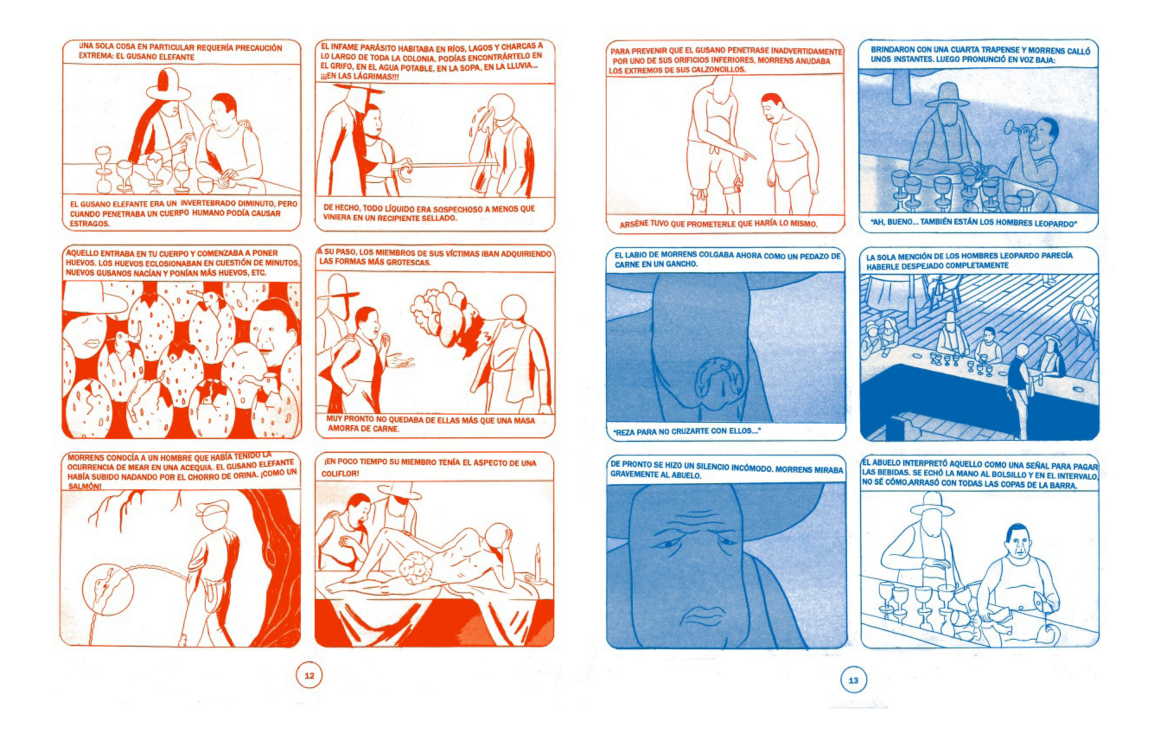


FIG. 1. *Arsène Schrauwen* 1. Olivier Schrauwen, 2012 (edición española de 2014).

[1] Entrevistado en "Olivier Schrauwen", *The Comics Roid [Project]* (2010). Disponible *on line* en http://the-comic-roids.blogspot.com.es/2010/09/8-olivier-schrauwen.html. Consultado el 30 de marzo de 2014.

[2] Borges, J. L. "El idioma analítico de John Wilkins", en Borges, J. L. *Otras inquisiciones*. Buenos Aires, Emecé, 1960 [1952], p. 142.

conoce (FIG. 1). En un momento dado, Morrens le avisa del gran peligro que acecha en la colonia y requiere "precaución extrema": un parásito denominado gusano elefante, un invertebrado diminuto que habita en las aguas de todo tipo, ríos, charcas, agua del grifo, en la sopa, en la lluvia, incluso "¡¡en las lágrimas!!".[3] El "viejo sabio" Morrens, portador de conocimiento a los ojos del pardillo Arsène, le da entonces un consejo que marcará su vida en las próximas semanas: evitar cualquier líquido que no venga sellado y cerrar de manera estanca los extremos de sus calzoncillos, puesto que "conocía a un hombre que había tenido la ocurrencia de mear en una acequia" y el gusano elefante "había subido nadando por el chorro de orina ¡como un salmón!". Para concluir su enumeración de las cosas que le esperan, Morrens menciona el otro gran peligro de la colonia, "los hombres leopardo". Como el niño que da sus primeros pasos en un mundo que aún desconoce, Arsène acepta de manera acrítica lo que el "viejo experimentado" le ha contado, y esa creencia condicionará bajo un miedo supersticioso su estancia en la colonia.

Así comienza nuestro propio viaje como lectores a un territorio mental donde lo cotidiano se convierte en fantástico, y no porque ocurran sucesos irreales sino por el modo en que nos son presentados los reales. No se trata aquí tanto de lo *unheimlich* o inquietante freudiano, lo familiar que se torna siniestro, "aquella suerte de espantoso que afecta a las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás",[4] puesto que prácticamente nada de lo que vemos en la colonia nos resulta familiar sino más bien exótico. Se trata, a mi modo de ver, de aquello que señalaba Foucault precisamente en *Las palabras y las cosas*: lo que aquí resulta imposible de pensar, y abre la puerta a lo "fantástico", es el espacio *común* en el que podrían ser vecinas las cosas que enumera Morrens: los nativos del Congo —ese "chaval" que le surte de huevos y trapenses a Arsène y al que por cierto no termina de ver; su presencia resulta inquietante por invisible y fantasmal—, el gusano elefante que aterroriza a nuestro protagonista, los hombres leopardo, *etcétera*. Igual que los animales amaestrados, los que se agitan como locos, los innumerables o los dibujados con un pincel finísimo de pelo de camello de "cierta enciclopedia china", este tipo de enumeración heteróclita solo puede encontrarse, como indicaba Foucault, en la voz que la *pronuncia*, y más tarde en la página que la *transcribe*. "¿Dónde podrían yuxtaponerse a no ser en el no-lugar del lenguaje?".[5]

En efecto, ese espacio común impensable, imposible, donde cohabitan palabras que designan cosas reales y palabras que no corresponden a nada real solo puede existir en el *lenguaje*: en el relato oral del viejo Morrens, en el relato que a su vez Arsène transmitió presumiblemente a su nieto, Olivier Schrauwen y, finalmente, mediado por el arte de este último (dibujado "con un pincel finísimo", no sabemos ya si "de pelo de camello" o de marta), en las páginas de este cómic singular y fascinante. De este modo, nuestra puerta de entrada a lo desconocido en *Arsène Schrauwen* es un cambio epistemológico, una modificación sustancial de nuestra "reja de la mirada", parafraseando de nuevo a Foucault, que nos conduce a un mundo ya desaparecido cuyos códigos culturales permitían que una enumeración semejante —nativos humanos, gusanos elefante, hombres leopardo— fuese

3 Schrauwen, O. *Arsène Schrauwen* 1. Traducción de César Sánchez y Alberto García Marcos, Logroño, Fulgencio Pimentel, 2014, p. 12. Todas las citas de *Arsène Schrauwen* 1 en este ensayo están extraídas de esta edición española.

4 Freud, S. "Lo siniestro", en Freud, S. y Hoffmann, E.t.a. *Lo siniestro. El hombre de la arena*. Traducción de Carmen Bravo Villasante, Barcelona, José J. De la Olañeta Editor, 1979 [1919], p. 12.

5 Foucault, M. *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Traducción de Elsa Cecilia Frost, Madrid, Siglo XXI, 2006 [1966], p. 2.

creíble para un hombre corriente. Es, también, el umbral hacia el pensamiento propiciado por taxonomías populares, especialmente las no occidentales. Cuando Arsène desembarca en la colonia algo después, "en lugar de detenerse durante un minuto para contemplar su nuevo entorno", saca la carta de su primo Roger Desmet, la persona que le ha invitado a visitarle en la colonia, en la que le había dibujado de manera precisa el camino a su casa. "Arsène aceptó inmediatamente el plano como su nueva realidad", dice el texto, y de repente le vemos caminar *entre palabras*. "El abuelo siguió las indicaciones como un autómata" (FIG. 2).

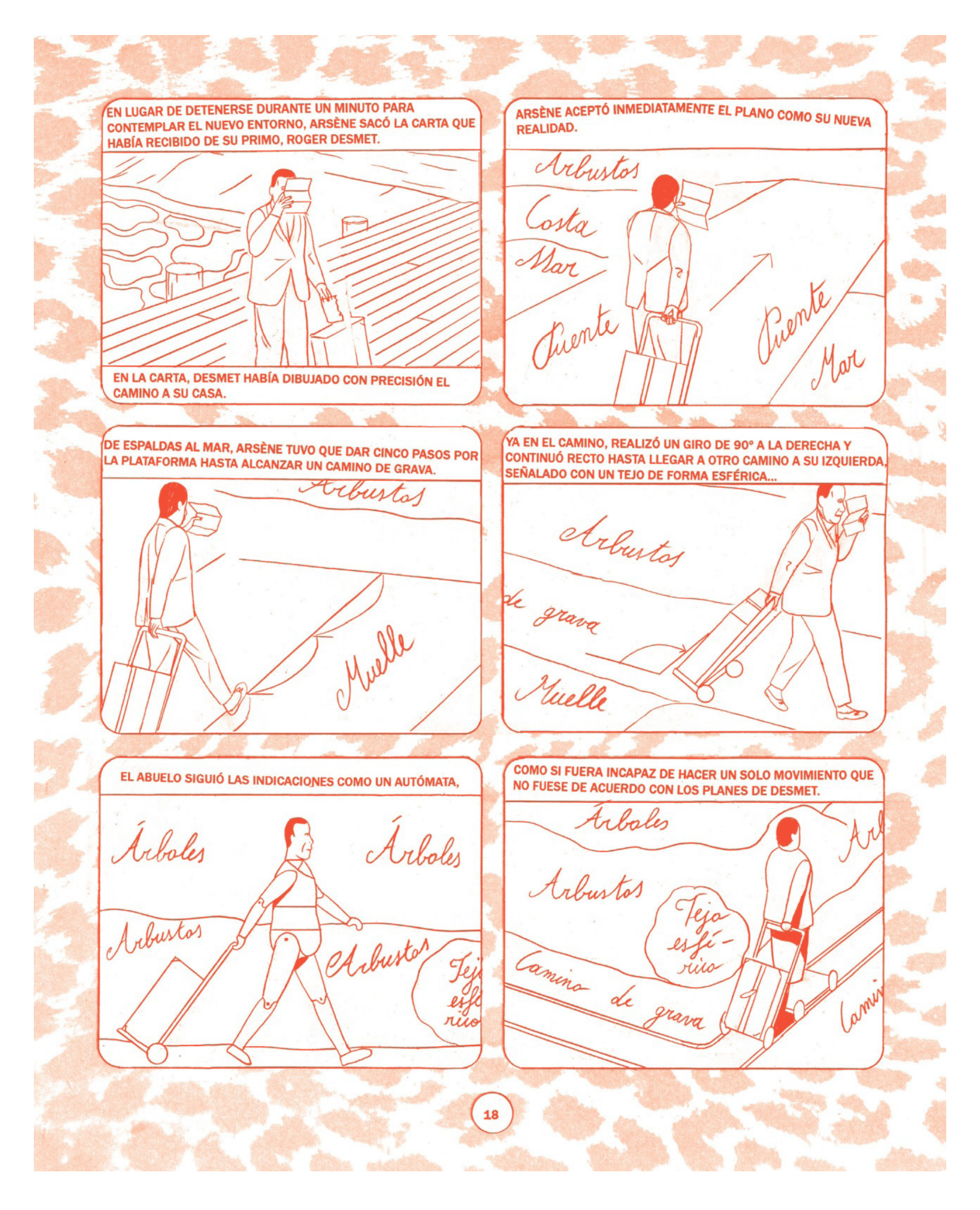


FIG. 2. *Arsène Schrauwen* 1. Olivier Schrauwen, 2012 (edición española de 2014).

En estos dos extraordinarios pasajes del cómic se está escenificando algo más relevante y universal: el mundo, las cosas, solo existen cuando las nombramos, porque a través del lenguaje podemos comprender, ordenar y dar un sentido al mundo. Por la misma razón, con las palabras también podemos *crear* cosas que no existen: basta con *decirlo* si creemos a quien lo dice para convencernos de que la cosa existe, sea el "gusano elefante", la "conspiración judeo-masónica-comunista" o las "armas de destrucción masiva en Irak".

No es la primera vez, por otra parte, que el belga Olivier Schrauwen (Brujas, 1977) se deja seducir por el saber obsoleto de otros tiempos. En las referencias a la frenología que incluía en "Clases de cabello", una de la historietas recogidas en *El hombre que se dejó crecer la barba* (2010, publicado en España en 2012 por Fulgencio Pimentel), un personaje dibujaba la siguiente clasificación de cabellos: "dócil", "rígido", "frívolo", "invasivo", "salvaje", "loco". Otro personaje examinaba más tarde dicha clasificación y en las siguientes cinco viñetas le veíamos con una cabellera cambiante según esos tipos de pelo. Solo más tarde averiguábamos que el dibujante de cabellos era un loco al que finalmente daban el alta en la institución que le albergaba y regresaba al mundo *normal*. No por casualidad el tema de la locura, que dicho sea de paso nos trae de nuevo a la mente a Foucault y a las muchas páginas que le dedicó, es uno de los motivos predilectos de este historietista belga. Un tema que reaparece en *Arsène Schrauwen* a través del estado mental al que el protagonista se verá conducido lentamente debido a los temores creados por el "saber" transmitido por Morrens, un estado de *trance* que oscila entre la fascinación por lo nuevo, la paranoia y



FIG. 3. *Arsène Schrauwen* 1, detalle. Olivier Schrauwen, 2012 (edición española de 2014).

la enajenación mental. Como muestra explícitamente una viñeta diagramática (FIG. 3), para Arsène el gusano elefante ya existe en su mente y por tanto existe en el mundo, y eso castrará su vida en la colonia: no se atreve a lavarse con agua corriente ni a orinar en un lavabo público, no bebe más que cerveza embotellada (trapense, por supuesto), renuncia a bañarse en la piscina con sus anfitriones a pesar del súbito enamoramiento que siente por Marieke, la mujer de su primo Roger Desmet.

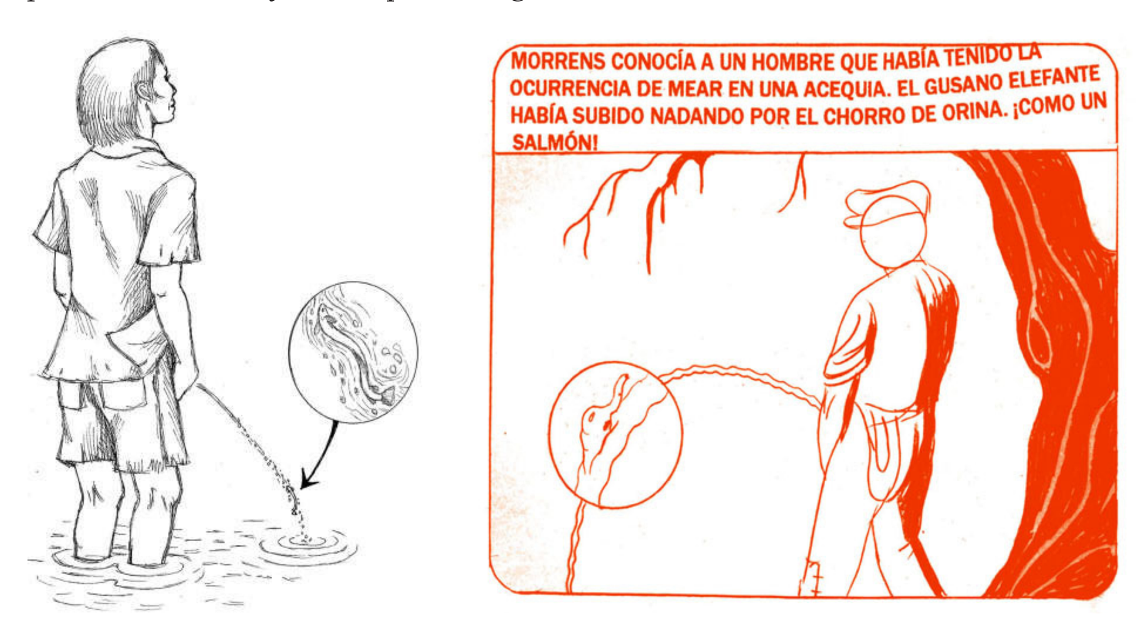


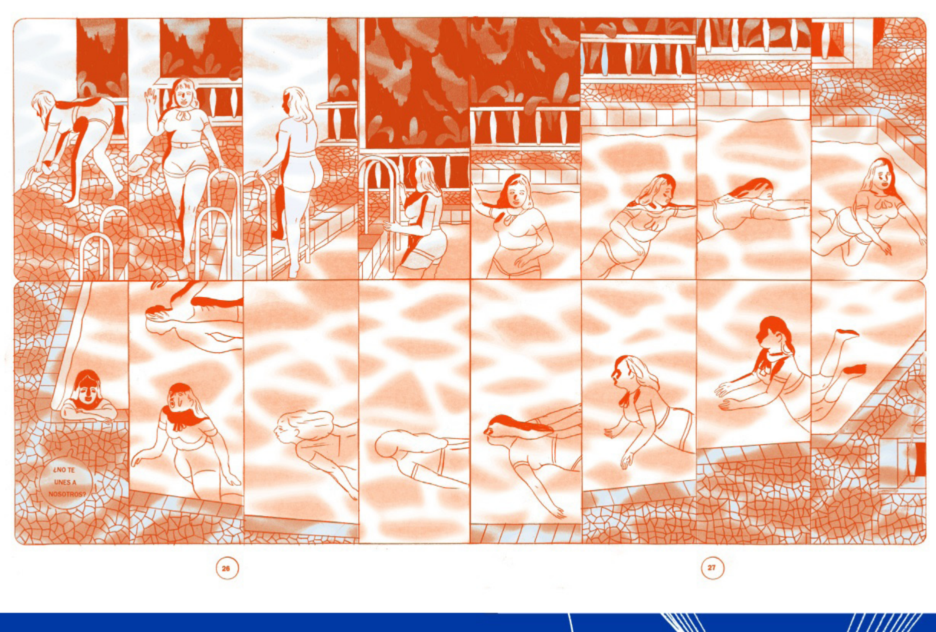
FIG. 4. Izquierda, gráfico sobre un supuesto ataque del candirú. Reproducido en *Vista al mar.com*. Derecha, viñeta de *Arsène Schrauwen* 1. Olivier Schrauwen, 2012 (edición española de 2014).

Este "gusano elefante" que rápidamente captura nuestra imaginación, como lo hace con la de Arsène hasta el punto de condicionar enteramente su conducta, parece una mistificación popular del parásito real que causa la enfermedad de la elefantiasis, transmitido por los mosquitos, y del candirú, un pequeño pez que vive en los trópicos americanos y del que se cree que puede llegar a parasitar la uretra humana. Si uno introduce "candirú" en un buscador de Internet descubrirá un gráfico parecido a una viñeta de este cómic, en la que Schrauwen dibuja al "gusano elefante" remontando la corriente de pis de un incauto al que se le ha ocurrido orinar en el río (FIG. 4). Claro que en su búsqueda digital el curioso también descubrirá que, si bien el candirú como tal existe realmente y parasita la sangre de otros peces, apenas hay casos clínicos documentados de un ataque semejante a seres humanos, y de hecho algunos científicos piensan que se trata más bien de un mito.

Naturalmente, la diferencia respecto a nosotros es que Arsène no podía comprobar en Internet si lo que le había contado el viejo Morrens era cierto; ni siquiera podía consultarlo en una enciclopedia a bordo del barco que le conducía a la colonia a finales de los años cuarenta. Su credulidad y educación como adulto de la época nos abre también la puerta al mundo del pensamiento mitopoético de la infancia, previo a la racionalidad —ya visitado en *Mi pequeño* (2006, publicado en España por Norma en 2009)—, el territorio por excelencia de lo heteróclito: el padre, la casa familiar, la escuela, el juguete predilecto, los héroes mitológicos, los libros de ciencias naturales y Papá Noel conviven en el mismo espacio *real* del niño porque así se lo han *contado* los adultos.

Las palabras y las cosas

Hasta aquí, a mi modo de ver, la primera operación por la que lo cotidiano se transforma en fantástico en *Arsène Schrauwen*, y una de las razones del poderoso «sentido de la maravilla» que transmite. Hay también una fijación del autor por presentar ritualmente lo trivial y corriente (FIG. 5): el baño de Marieke en la piscina, la cena a base de tomates rellenos y —una vez más— trasiego generoso de trapenses, la llegada de Arsène a su bungalow, su preparación antes de acostarse, su primer desayuno fallido, su lavado "en seco" con manopla. En palabras de Seneca, "al más banal de los temas se le da el más elegante de los tratamientos".[6]



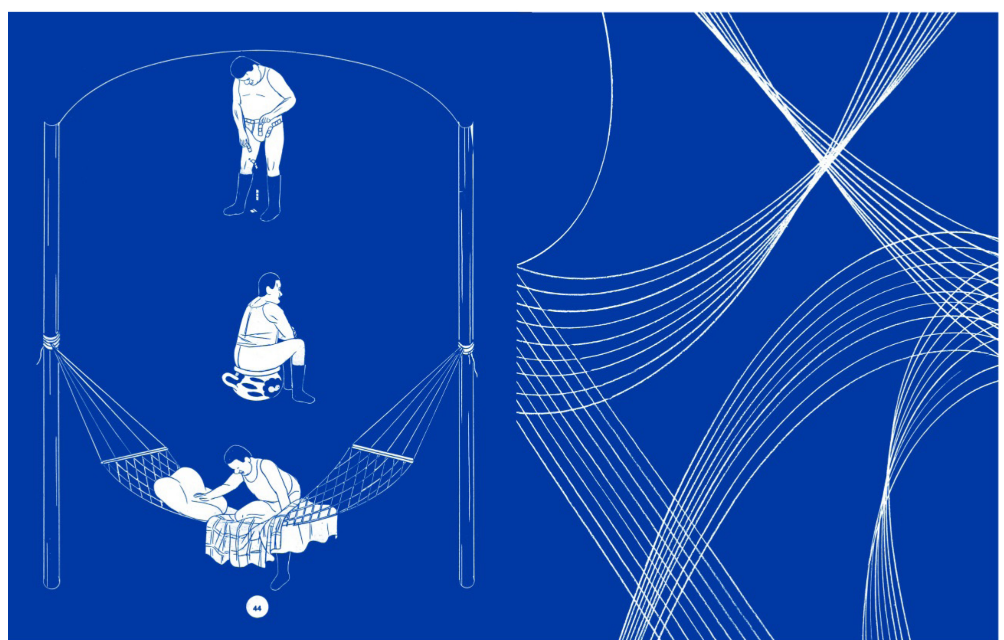


FIG. 5. Dos dobles páginas de *Arsène Schrauwen* 1. Olivier Schrauwen, 2012 (edición española de 2014).

---

[6] Seneca, M. "Greatest Comic of All Time. *Arsène Schrauwen* #1", en *Robot 6 - Comic Book Resources*(2012). Disponible *on line* en http://robot6.comicbookresources.com/2012/07/greatest-comic-of-all-time-arsene-schrauwen-1/. Consultado el 26 de marzo de 2014.

Efectivamente, otra razón para el tono "fantástico" de este cómic es el modo de representar aquello que designa el texto: si leemos por separado las *palabras* comprobaremos que se trata de una historia estrictamente realista, una memoria ortodoxa sobre hechos ordinarios, adecuadamente narrada en tercera persona para dotarla de mayor "objetividad"; es el dibujo el contrapunto que aporta la "estética del delirio"[7] por la forma excéntrica y antiilusionista de mostrar las *cosas* que designan esas palabras. Unas veces para representar literalmente la metáfora ("afuera, el calor le golpeó como un piano de cola arrojado desde una altura de 5 plantas", página 17, y el dibujo muestra exactamente eso), otras para aportar un contrapunto alegórico a través de las figuras, o bien transformar el dibujo en texto, a lo *Ciudad de cristal* de Karasik y Mazzucchelli (FIG. 6).

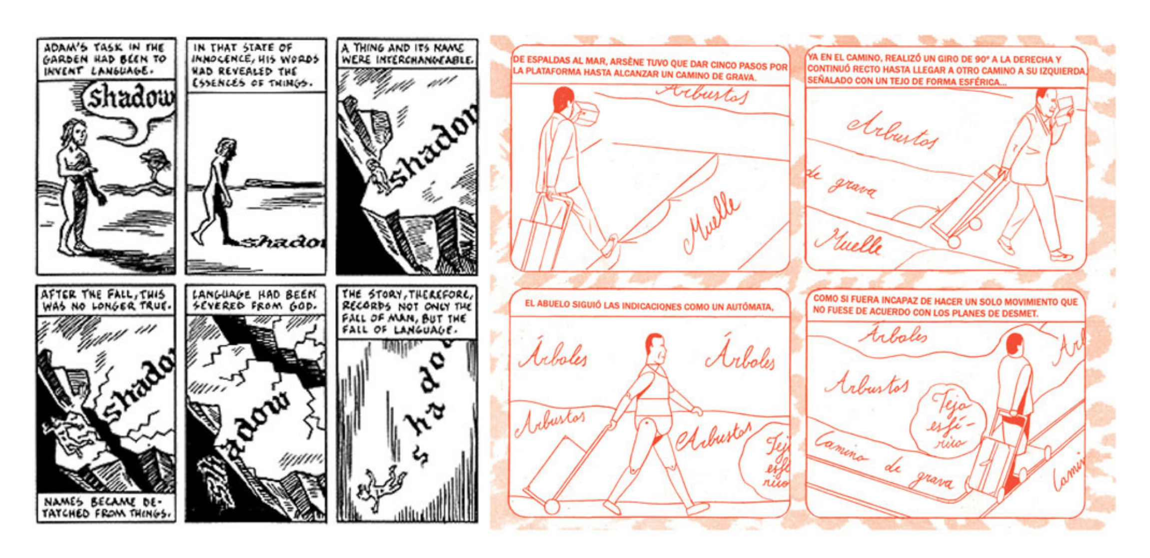


FIG. 6. Izquierda, *City of Glass*, detalle. Paul Auster, Paul Karasik y David Mazzucchelli, 1994. Derecha, *Arsène Schrauwen* 1, detalle. Olivier Schrauwen, 2012 (edición española de 2014).

El propio estilo gráfico, una marciana "línea clarísima" que parece como ejecutada por un delineante de la Bauhaus, junto a la reducción a dos colores (rojo o azul dependiendo de las viñetas, superpuestos en casos contados y elegidos siempre en función de la "temperatura" emocional o sensorial de cada escena), que le da al tebeo un cierto aspecto de folleto comercial barato, son responsables igualmente del efecto de extrañamiento de lo ordinario. Lo mismo ocurre con los despliegues puntuales del diseño que rompen la lectura lineal de una retícula monocorde de seis viñetas, generando secuencias no lineales sino circulares o con sentidos de lectura aún más complejos (FIG. 5 y FIG. 17).

Hay otro detalle significativo en este contraste entre texto ordinario y dibujo extraordinario: el texto está escrito con una fuente tipográfica, no caligráfica, que por un lado refuerza la "verdad objetiva" del narrador, contada en pasado y con los diálogos de los personajes casi siempre citados entre comillas dentro de los cartuchos de texto reservados al narrador omnisciente, y por otro separa nítidamente el mundo de las palabras del mundo de las cosas que el dibujo *re-presenta*. Es cierto que tanto en el sistema de las letras como en el de las imágenes el pensamiento opera a partir del sentido de la vista. Sin embargo, mientras las imágenes concitan los otros cuatro sentidos a través de la visión, el alfabeto

[7] Castro Flórez, F. "Arsène Schrauwen. 1", en *Rockdelux* n.º 327 (2014), p. 76.

fonético —la palabra escrita— reduce el papel del oído, el tacto y el gusto.[8] La lectura de texto incluso provoca una abstracción del propio sentido visual, como indica Facundo Tomás, "tendiendo a hacer que los ojos traspasen la materia de las letras para buscar un más allá significado; alcanzar el sentido de las letras es, en realidad, renunciar a ellas, rechazar su materialidad significante en aras de la comprensión de lo que evocan".[9]

Como indicó Barthes, no otorgamos naturaleza lingüística a la imagen porque tendemos a separarla claramente de las palabras, y de hecho consideramos vagamente a la imagen como "un reducto de resistencia al sentido, en nombre de cierta idea mítica de la Vida: la imagen es una re-presentación, es decir, en definitiva, resurrección".[10] Sin embargo, en algunos momentos el dibujo de Schrauwen parece imitar la denotación objetiva de la palabra escrita, como cuando el barco o las casas coloniales se reducen al mínimo geométrico que designa genéricamente "barco" y "casa", o ciertas figuras humanas se reducen a monigotes cuyo rostro es un simple círculo sin rasgo alguno ("hombres"), un recurso por cierto ya explorado de otra forma en las novelas gráficas de Juanjo Sáez. Estos dibujos "denotativos" de Schrauwen funcionan como un equivalente a las palabras tipográficas porque nuestros ojos traspasan la imagen, en lugar de recrearse en ella, para buscar "más allá" —en el vacío abstracto de nuestro pensamiento, compuesto también de imágenes y palabras— el significado de la *frase visual*. A mi modo de ver, se trata de un experimento sumamente controlado que pretende integrar al máximo la palabra escrita con las imágenes dibujadas, acercando las unas a las otras. También podría decirse que se trata de una versión más radical de la concepción del dibujo de cómic teorizada por Chris Ware cuando distingue entre *drawing* (dibujo figurativo de raíz académica) y *cartooning* (caricatura como signo gráfico)[11]. Según Ware, el *drawing* "es para contemplar y el *cartooning* para leer",[12] y este último, el dibujo de línea simbólico y gráfico, funcionaría como analogía de la memoria y la percepción visual.

> Trato de utilizar las reglas de la tipografía para regir la forma en que yo "dibujo" –explica Ware–, lo que me mantiene a una distancia razonable de la historia, además de ser una analogía visual del modo en que recordamos y conceptualizamos el mundo. Concebí esta forma de tra-

---

[8] "El alfabeto fonético es una tecnología única. [...] Sólo hay un alfabeto fonético en que se emplean letras sin sentido semántico que corresponden a sonidos también sin sentido semántico. La clara división y paralelismo entre un mundo visual y otro auditivo fueron a la vez repentinos y despiadados, culturalmente hablando. [...] Podría argüirse que el alfabeto fonético, y sólo él, fue la tecnología que se convirtió en el instrumento creador del 'hombre civilizado': individuos iguales ante un código escrito de leyes. [...] En cualquier cultura alfabetizada, el alfabeto fonético, como intensificación y extensión de la función visual, reduce el papel de los otros sentidos, el oído, el tacto y el gusto. El hecho de que ello no ocurra en culturas como la china, que emplean escrituras no fonéticas, les permite conservar una rica percepción de la experiencia, inclusiva y en profundidad, que tiende a erosionarse en las civilizadas culturas del alfabeto fonético. El ideograma es una *Gestalt* inclusiva, no una disociación analítica de sentidos y funciones, como lo es la escritura fonética". McLuhan, M. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Traducción de Patrick Ducher, Barcelona, Paidós, 2007 [1964], pp. 101-102.

[9] Tomás, F. *Escrito, pintado (Dialéctica entre escritura e imágenes en la conformación del pensamiento europeo)*. Madrid, A. Machado Libros, 2005, p. 27.

[10] Barthes, R. "Retórica de la imagen", en Barthes, R. *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Traducción de C. Fernández Medrano, Barcelona, Paidós, 1986 [1982], p. 29.

[11] "Creo que el dibujo 'trata' –o al menos el *buen* dibujo– acerca de intentar ver. Trata más del detalle y la mirada. Mientras que *cartooning* consiste en hacer que una historia funcione con símbolos [...]. Los dibujos de *cartoon* –por la propia naturaleza del modo en que son usados como símbolos– en gran medida no son realmente dibujos porque la información que tienen es muy rudimentaria, o conceptual". Chris Ware, entrevistado en Groth, G. "Chris Ware", en *The Comics Journal,* nº 200 (1997), p. 131.

[12] Chris Ware, entrevistado en Pérez, P. "Inventando el cómic futuro. Chris Ware", en *Rockdelux,* nº 283 (2010), p. 47.

> bajar estudiando y aprendiendo de los dibujantes que admiro y que creo que llegaron cerca de lo que me parece la "esencia" de los cómics, que es fundamentalmente el extraño proceso de leer imágenes, no solo mirarlas. Veo las líneas negras de los *cartoons* como aproximaciones visuales a la forma en que recordamos ideas generales, y bajo ellas trato de usar color naturalista para sugerir al mismo tiempo una experiencia perceptiva, que creo que es más o menos la forma en que realmente experimentamos el mundo como adultos; realmente ya no «vemos» a partir de una cierta edad, gastamos nuestro tiempo nombrando y categorizando e identificando y calculando cómo encaja todo.[13]

Es igualmente significativo saber que *Arsène Schrauwen*, como otros cómics de su autor, fue escrito originalmente en inglés, que no es la lengua materna de Schrauwen, un belga residente hoy en Berlín. "Lo que más disfruto de escribir en inglés es que no tengo control sobre el estilo de escritura. Cuando escribo en neerlandés doy vueltas infinitas sobre determinadas palabras", ha declarado el autor. "En inglés soy felizmente ignorante del desastre estilístico".[14] Tal estrategia artística pone de manifiesto el hecho de que en los cómics el lenguaje dentro de las viñetas pierde el valor significativo que tiene en la obra literaria, como señaló acertadamente Joaquim Marco.[15] El texto en el cómic funciona de manera diferente a la literatura porque liga su significado a las imágenes y esa relación lo cambia, pero también porque se integra con los dibujos en la página como otro elemento *gráfico*. Schrauwen parece consciente de esto último cuando manipula sus textos tipográficos en la página para generar "errores", separar palabras o inclinar frases.

Semejante limitación (in)voluntaria del autor sobre el texto, escribir en su segunda lengua para no controlar el estilo de escritura, está en sintonía con otra de sus "obstrucciones" artísticas deliberadas, en este caso sobre el dibujo: según ha confesado el artista, evita usar referencias visuales a la hora de dibujar, "por pereza y porque no quiero imágenes externas interponiéndose en mi visión original para la historia".[16] He aquí otra clave para la extrema originalidad de su dibujo. En este sentido, como indicó Santiago García, parece más bien que Schrauwen concibiera primero las imágenes y solo después las "reprodujera" sobre el papel. Frente a otros historietistas de vanguardia como Anders Nilsen o Gary Panter, cuyo trabajo aparece dominado por la lógica del dibujo, indica García, "el de Schrauwen parece más producto de un ejercicio intelectual que se expresara gráficamente", con imágenes que parecen sugeridas por una descripción previa, y no al revés.[17]

Tampoco faltan viñetas en *Arsène Schrauwen* 1, la mayoría en realidad, en las que el dibujo es una expresión de la perspectiva subjetiva del protagonista, de sus pensamientos y sensaciones. Así sucede, por ejemplo, en otro de los grandes momentos del tebeo: Arsène contempla a Marieke bañándose en la piscina cuando un rayo de luz penetra el follaje, ilumina a nuestro protagonista y nos lo muestra "en rayos X" dejando ver bajo su ropa los calzoncillos sellados como pañales (para impedir el paso al gusano elefante, por supuesto)

---

13 Chris Ware, entrevistado en Bengal, R. "Interviews: On Cartooning", en *POV* (2006). http://www.pbs.org/pov/tintinandi/sfartists_ware.php. Consultado el 30 de marzo de 2014.

14 Olivier Schrauwen, entrevistado en Landfill Editions. "Wave If You're Real", en *Mould Map 3 - New Comics & Narrative Art Anthology* (2013). Disponible *on line* en https://www.kickstarter.com/projects/1440821758/mould-map-3-new-comics-and-narrative-art-anthology/posts/678572. Consultado el 30 de marzo de 2014.

15 Marco, J. "Prólogo", en Moix, T. *Historia social del cómic*, Barcelona, Bruguera, 2007 [1968], p. 19.

16 Olivier Schrauwen, en Landfill Editions. *Op. cit.*

17 García, S. "El barbudo", en *Mandorla* (2011). Disponible *on line* en http://santiagogarciablog.blogspot.com.es/2011/11/el-barbudo.html. Consultado el 23 de marzo de 2014.

y una erección "digna de un asno en celo"; de repente el dibujo socarrón de Schrauwen transforma a Arsène literalmente en un asno empalmado (FIG. 7). Es este, pues, un dibujo analítico y retórico, no ilusionista sino conceptual, en el que incluso caben anacolutos visuales en forma de perspectivas o figuras ligeramente mal terminadas, un recurso ya habitual en el autor.



FIG. 7. *Arsène Schrauwen* 1. Olivier Schrauwen, 2012 (edición española de 2014).

Hay otras escenas donde el tratamiento gráfico del texto es el que expresa dicha subjetividad. Así, las palabras desaparecen a veces bajo el marco de la viñeta (por ejemplo, FIG.

8) para expresar el ensimismamiento de Arsène, que ya no escucha a su interlocutor, embobado por el enamoramiento (el deseo irreprimible) que siente por Marieke. El recurso del texto tapado parcialmente por el marco del relato ya estaba en obras de Daniel Clowes como *Ice Haven* (2001) y *El rayo mortal* (2004), pero Schrauwen lo ha depurado para exprimir nuevas posibilidades expresivas.



FIG. 8. *Arsène Schrauwen* 1. Olivier Schrauwen, 2012 (edición española de 2014).

En otra escena, soberbiamente resuelta, el texto desaparece lentamente bajo el marco de la viñeta para sugerir que el protagonista se ha quedado sopa mientras su primo Roger Desmet le lleva en coche a su bungalow; la impresión de la página en monocromo azul

expresa el frío y la oscuridad que les envuelve. Cuando Desmet se marcha y le deja solo, la visión subjetiva de Arsène se representa en una viñeta de marco circular que alude al cierre en iris del cine mudo para concluir la página y la escena.

La zona gris

Estamos aquí, en fin, en esa "zona gris, la superposición de aquello que puede ser dicho con palabras y aquello que se muestra mejor con imágenes, donde reside el lenguaje que mejor expresa el profundo misterio de los sucesos que he experimentado". Lo escribe el propio Schrauwen en el prólogo de un pequeño tebeo grapado inédito en España, *Greys* (2011). El autor se refiere por supuesto al lenguaje del cómic, lo que Roger Sabin ha denominado "el matrimonio entre texto e imagen": la historieta no "sucede" en las palabras, ni en las imágenes, sino en algún lugar entre ambas.[18] Ya en 1837, el suizo Rodolphe Töpffer destacaba esa especial relación texto-imagen cuando escribía lo siguiente para promocionar una de sus primeras historietas, *Historie de Mr. Jabot*:

> Este pequeño libro es de naturaleza mixta. Se compone de una serie de dibujos autógrafos de línea. Cada uno de esos dibujos se acompañan de una o dos líneas de texto. Los dibujos, sin ese texto, solo tendrían un significado oscuro; el texto, sin los dibujos, no significaría nada.[19]

La comparación que establezco con Töpffer tiene otras implicaciones. Hay algo arcaico en el modernísimo estilo visual de Schrauwen que parece demostrar, una vez más, que para construir un lenguaje artístico realmente nuevo hay que mirar muy atrás en el pasado, una estrategia recurrente en la historia del arte que permitiría construir el nuevo lenguaje mediante "un retorno a formas de representación aparentemente más 'primitivas'".[20] Como Töpffer dos siglos atrás, Schrauwen parece preocupado por representar con imagen-texto y humor socarrón la aventura del viaje, el movimiento, los procesos y los rituales sociales, e incluso prefiere, como el "padre del cómic", insertar los textos en cartuchos fuera del dibujo en vez de integrarlos en su seno[21] (FIG. 9).

La concepción del cómic eminentemente gráfica de Schrauwen parece también, al menos en parte, una herencia de pioneros de las primeras décadas del siglo XX como los caricaturistas de la revista alemana *Simplicissimus* o los maestros de las tiras de prensa estadounidenses en la línea de Winsor McCay, al que ya citó expresamente en *Mi pequeño* (FIG. 10). Como en Chris Ware y otros autores bajo su estela, hay en Schrauwen, pues, una "excavación irónica y autoconsciente de estilos visuales pasados de moda".[22] En

---

[18] SABIN, R. *Adult Comics. An Introduction*. Londres, Routledge, 1993, p. 9.

[19] Citado en KUNZLE, D. *Rodolphe Töpffer. Father of the Comic Strip*. Jackson, University Press of Mississippi, 2007, p. 60.

[20] PANOFSKY, E. *La perspectiva como forma simbólica*. Traducción de Vicente Careaga, Barcelona, Tusquets, 2003 [1927], p. 29.

[21] Thierry Smolderen ha argumentado convincentemente las razones de la falta de bocadillos en las historietas de Rodolphe Töpffer, a pesar de que ya los habían usado caricaturistas previos. Véase SMOLDEREN, T. "Of Labels, Loops and Bubbles. Solving the Historical Puzzle of the Speech Balloon", en *Comic Art*, n.º 8 (2006), pp. 90-112.

[22] BEATY, B. "Conversational Euro-Comics: Bart Beaty on Olivier Schrauwen", en *The Comics Reporter* (2011). Disponible *on line* en http://www.comicsreporter.com/index.php/briefings/eurocomics/31561/. Consultado el 30 de marzo de 2014.



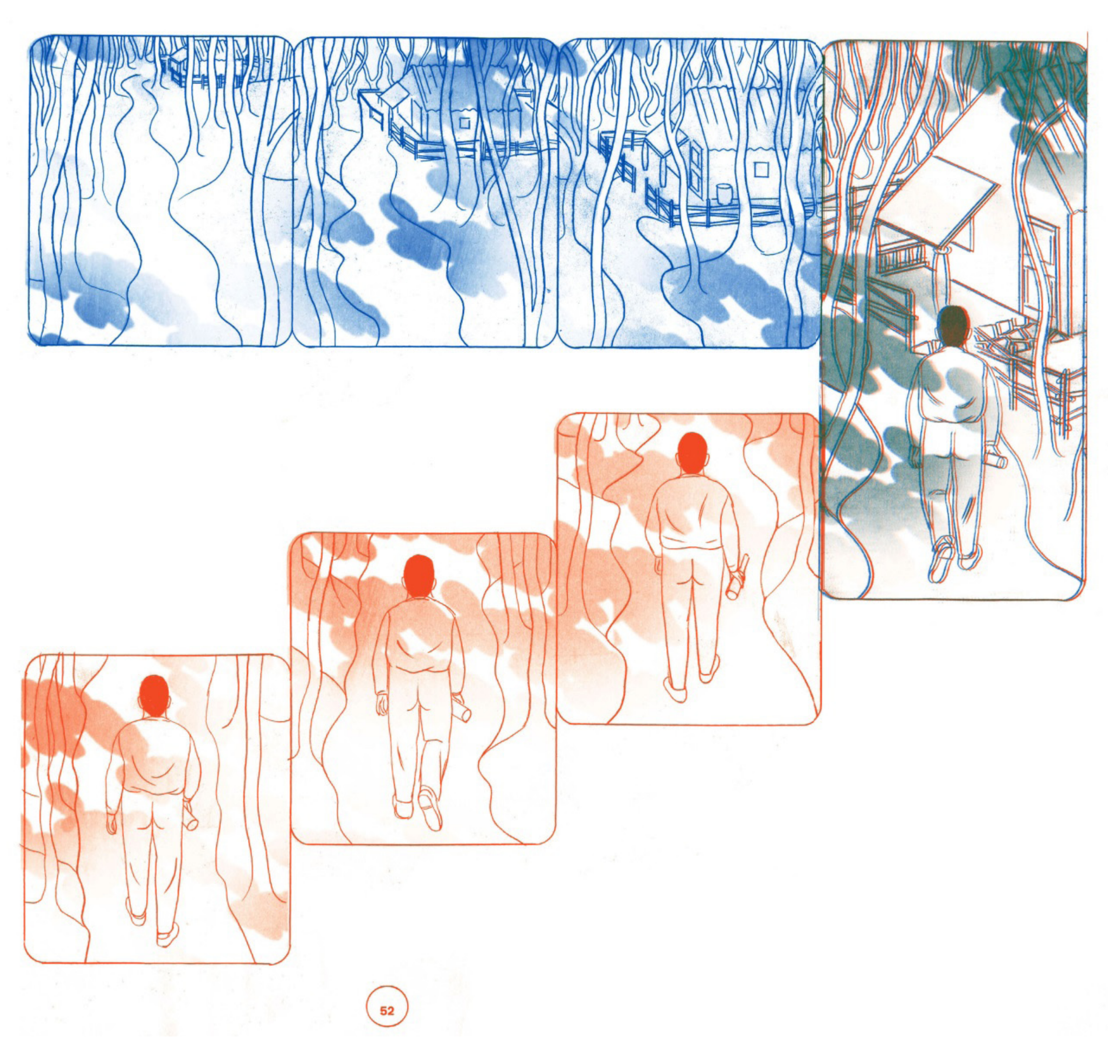


FIG. 9. Arriba, *Historie de Monsieur Cryptograme*. Rodolphe Töpffer, publicado en 1845. Debajo, *Arsène Schrauwen* 1. Olivier Schrauwen, 2012 (edición española de 2014).



FIG. 10. *Mi pequeño*. Olivier Schrauwen, 2006 (edición española de 2009).

el caso del belga, a mi juicio uno de los cuatro o cinco historietistas de vanguardia más importantes de hoy en el panorama mundial, su posición artística parece situarle en una nueva generación alejada del giro novelístico dominante en el movimiento de la novela

gráfica reciente, como bien señala Bart Beaty, una nueva tendencia alineada más estrechamente con prácticas y preocupaciones propias del arte contemporáneo que con las tradiciones narrativas existentes.[23] En efecto, en la obra de Schrauwen pueden rastrearse múltiples referencias a las artes plásticas, modernas y contemporáneas, con citas a Henry Darger, Adolf Wölfli y otros artistas maginales, o ciertas imágenes que personalmente me recuerdan a pintores en activo como Daniel Richter, sin olvidar la tradición satírica del dadaísmo y la nueva objetividad de entreguerras. Aún así, a pesar de todo el peso visual, *Arsène Schrauwen* es lo más cercano a una narración "clásica" que ha estado Schrauwen hasta el momento: aquí la prioridad sí parece la de "contar una historia" por encima de los experimentos gráficos con "imágenes–ideas",[24] aunque la forma de contarla siga siendo predominantemente gráfica.

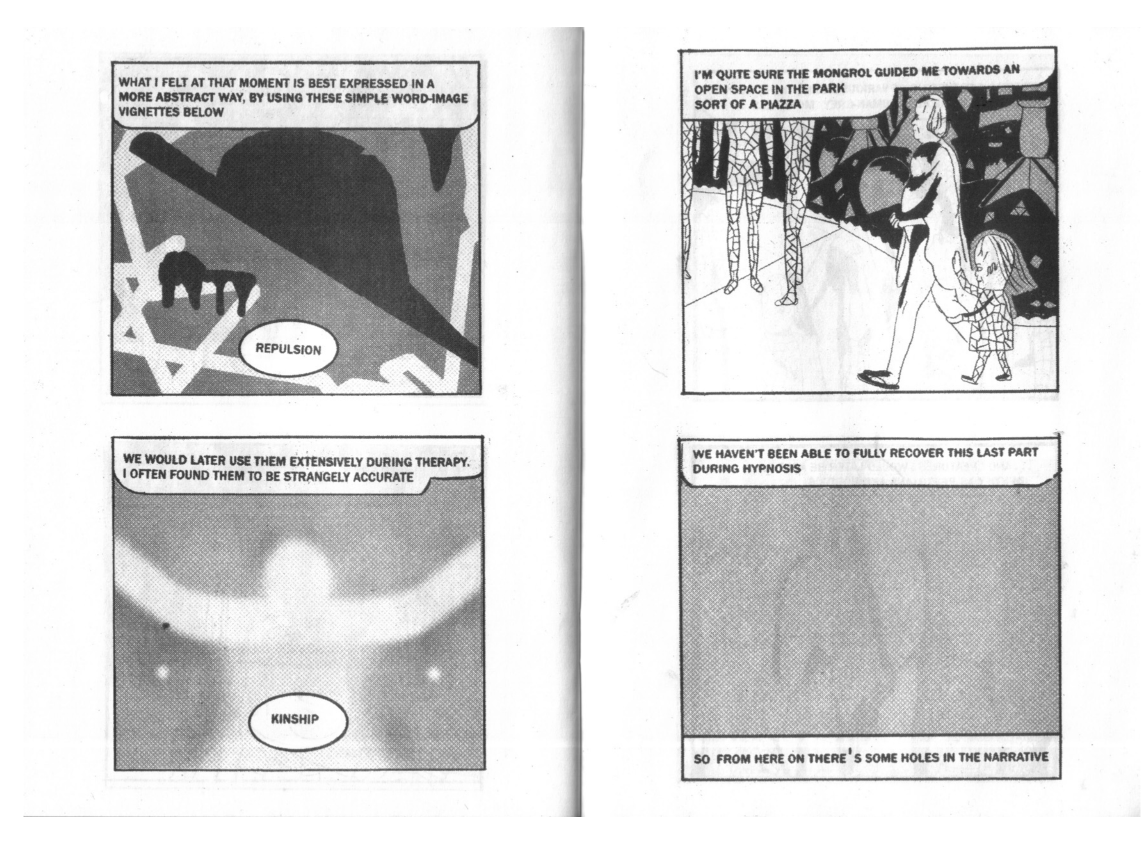


FIG. 11. *Greys*. Olivier Schrauwen, 2011.

En las páginas finales de ese raro artefacto que mencionaba antes, *Greys*, Schrauwen utiliza lo que él mismo denomina "viñetas palabra-imagen", con las que pretende expresar mejor sentimientos "de una manera más abstracta" (FIG. 11). Un recurso parecido se puede encontrar en alguna escena de *Arsène Schrauwen*: cuando Arsène visita la maqueta de la "Ciudad del Futuro" que está planeando su primo Roger Desmet, una secuencia de viñetas con formas geométricas abstractas expresa visualmente las ideas utópicas que Desmet pretende capturar con diseños arquitectónicos de formas elementales. "Bajo la pantomima estéril de las diferencias culturales, yace la sustancia que une a las personas",

23 Beaty, B. *Op. cit.*

24 El término es de Thierry Smolderen, empleado para definir el tipo de imágenes irónicas y reflexivas de las historietas de Rodolphe Töpffer, que Smolderen inserta en la tradición satírica de humor refinado de autores como Laurence Sterne y otros. Véase Smolderen, T. *Naissances de la bande dessinée: de William Hogarth à Winsor McCay.* Bruselas, Les Impressions Nouvelles, 2009.

nos dicen los cartuchos de texto del narrador en la página 36, y esta "ciudad se diferenciaría de cualquier otra ciudad del mundo" porque "acogería a una asombrosa variedad de gentes que vendrían para habitarla. Con la comunidad como aspiración y al tiempo respetando la integridad personal y cultural del individuo", sin "segregación entre nativos y europeos, entre hombres y mujeres". Tampoco es la primera vez que Schrauwen alude, tal vez con cierta nostalgia, a la cultura de la modernidad y las vanguardias artísticas, previa al desencanto e incredulidad propios de la posmodernidad. Las citas a los proyectos de utopías humanistas, presentes de varias formas en *El hombre que se dejó crecer la barba*, adoptan en *Arsène Schrauwen* la forma del sueño megalómano del "arquitecto demiurgo" Roger Desmet, construir esa "Ciudad del futuro" que bautizará involuntariamente su primo Arsène al responder a la pregunta de qué ha venido a buscar a la colonia: "LIBERTAD".

Memorias del futuro

Existe un hilo secreto entre esos futuros utópicos imaginados en la modernidad y la obsesión por el pasado propia de nuestra posmodernidad. La preocupación reciente por la memoria en la cultura y política occidental, lo que Andreas Huyssen denomina "giro memorialista",[25] emerge como un auténtico *boom* a lo largo de los ochenta y noventa, tras los discursos de la descolonización y la historiografía alternativa que aparecen después de los sesenta, a raíz de las conmemoraciones sobre el Holocausto y la II Guerra Mundial, el final de dictaduras militares —España, Argentina, etc.— y la caída del Muro, entre otros factores. No es casualidad en este sentido que la memoria haya sido un tema central en la emergencia de la novela gráfica tras el impacto cultural del *Maus* de Art Spiegelman (1978-1991). Si, como afirma Huyssen, la preocupación memorialista de las sociedades contemporáneas es un desplazamiento de nuestro miedo a un futuro cada vez acelerado e incierto, también da la sensación de que "en la actualidad el pasado es evocado para proveer aquello que no logró brindar el futuro en los imaginarios previos del siglo xx".[26] La tendencia a privilegiar el "futuro" era un fenómeno ubicuo en el presente de la generación del abuelo Schrauwen, en la cultura de la modernidad y las vanguardias históricas que anunciaban la inminencia de un *hombre nuevo*, a diferencia de nuestros imaginarios actuales, reconcentrados en los "pretéritos presentes".[27] En otras palabras, con los discursos recientes de la memoria estaríamos intentando comprender el presente a través de nuestro pasado —en este caso la historia familiar de Schrauwen—, pero sobre todo averiguar cuándo y cómo fracasó el proyecto de la modernidad, y por qué no llegó a cumplirse ese *futuro* utópico anunciado por los metarrelatos de progreso de la Ilustración, las ideologías igualitaristas o el triunfalismo capitalista de posguerra. Del que por cierto el "primo Zumosol" Roger Desmet parece una viva encarnación en *Arsène Schrauwen*.

La *postnovela gráfica*

Todo esto suponiendo, claro está, que Olivier Schrauwen haya respetado el "pacto de verdad" biográfico con el lector tras presentar al protagonista en la primera página de

[25] Huyssen, A. *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización*. Traducción de Silvia Fehrmann, México, Fondo de Cultura Económica, 2002.

[26] *Ibíd.* p. 7.

[27] *Ibíd.* p. 13.

esta forma: "Hola. Soy O. Schrauwen, novelista gráfico. Este libro es sobre mi abuelo, Arsène" (FIG. 12). Menciono esto porque el autor ha usado en otros cómics el mismo "O. Schrauwen" como una cifra, un John Doe que parece llevar su nombre pero que en realidad representa a un cierto "hombre corriente de mediana edad, bastante poco interesante".[28] Así, el citado *Greys* (2011) se abre con un prólogo donde el narrador se presenta en primera persona: "Hola, mi nombre es O. Schrauwen. Soy un hombre de 33 años que vive en Neukölln, Alemania. En las páginas siguientes les presentaré un informe de mi encuentro con extraterrestres conocidos como 'aliens grises' o 'grises'. Como novelista gráfico profesional he elegido contar esta historia en forma de cómic" (FIG. 13). Pero lo que sigue es un relato absurdo de abducción alienígena que solo puede ser falsamente autobiográfico; uno de sus méritos estéticos es alcanzar la textura de un sueño (erótico) caminando por el filo estrecho de una ironía que nunca termina de revelarse como tal. La estudiosa Charlotte Pylyser llega a afirmar que Schrauwen está parodiando en *Greys* "la ideología de trascendencia que ha llegado a conectarse al medio del cómic a través de los discursos asociados a la novela gráfica".[29] Lo que sí ha aclarado el artista belga es que sus historietas de ciencia ficción, *Greys* y otras, no son obviamente autobiográficas en el sentido de narrar hechos reales, pero sí respecto al modo en que se siente y a lo que está haciendo en su vida real mientras dibuja las páginas.[30]

La misma opción de Schrauwen de editar originalmente ambos cómics en forma de tebeo grapado y con una tirada pequeña que solo podía conseguirse escribiendo al au-

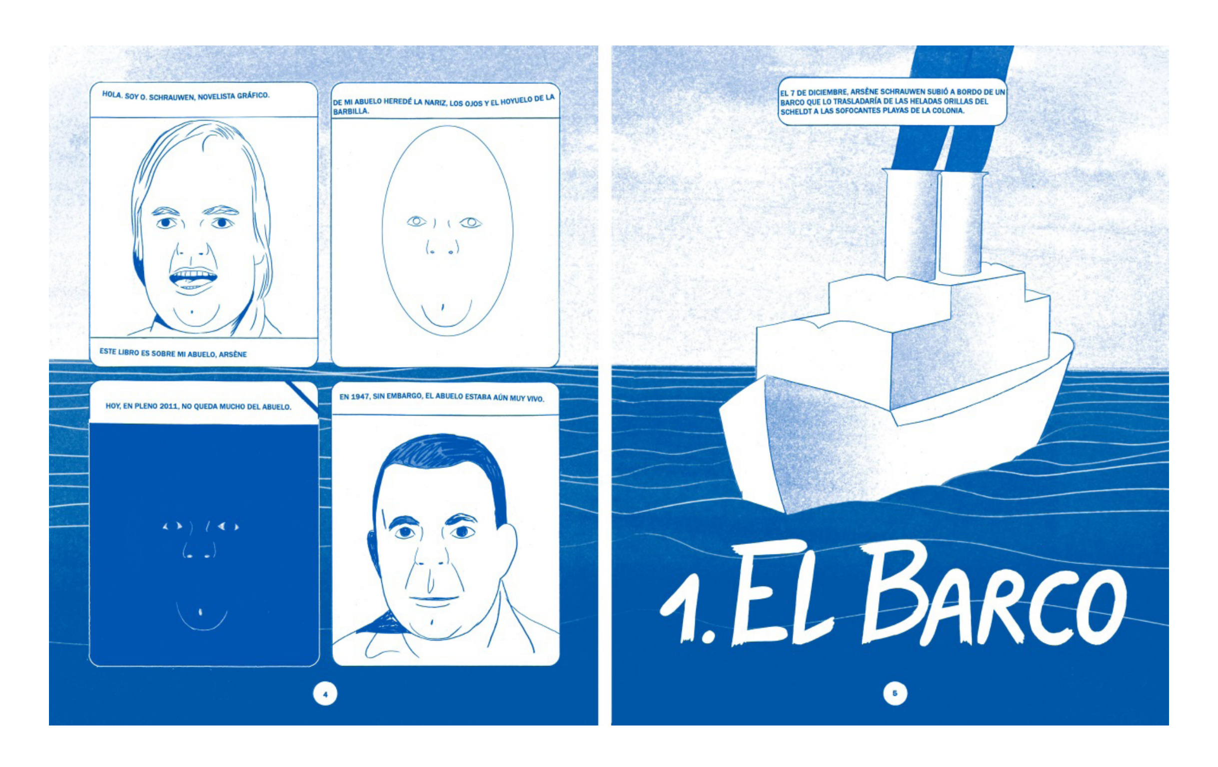


FIG. 12. Primeras páginas de *Arsène Schrauwen* 1. Olivier Schrauwen, 2012 (edición española de 2014).

[28] Olivier Schrauwen, entrevistado en Landfill Editions. *Op. cit*.

[29] Pylyser, C. "17h00 Idea-Images in Olivier Schrauwen's *Greys*", en *Colloque international. L' Image fixe en serie(s) : Le espectre du mouvement / Series of Fixed Images: The Specter of Movement* (2013). Disponible *on line* en http://www.unil.ch/webdav/site/cin/shared/PROGRAMME_DOCTORAL/Prog_Colloque_Doct_2013Final_1.pdf. Consultado el 27 de marzo de 2014.

[30] Olivier Schrauwen, entrevistado en Landfill Editions. *Op. cit*.

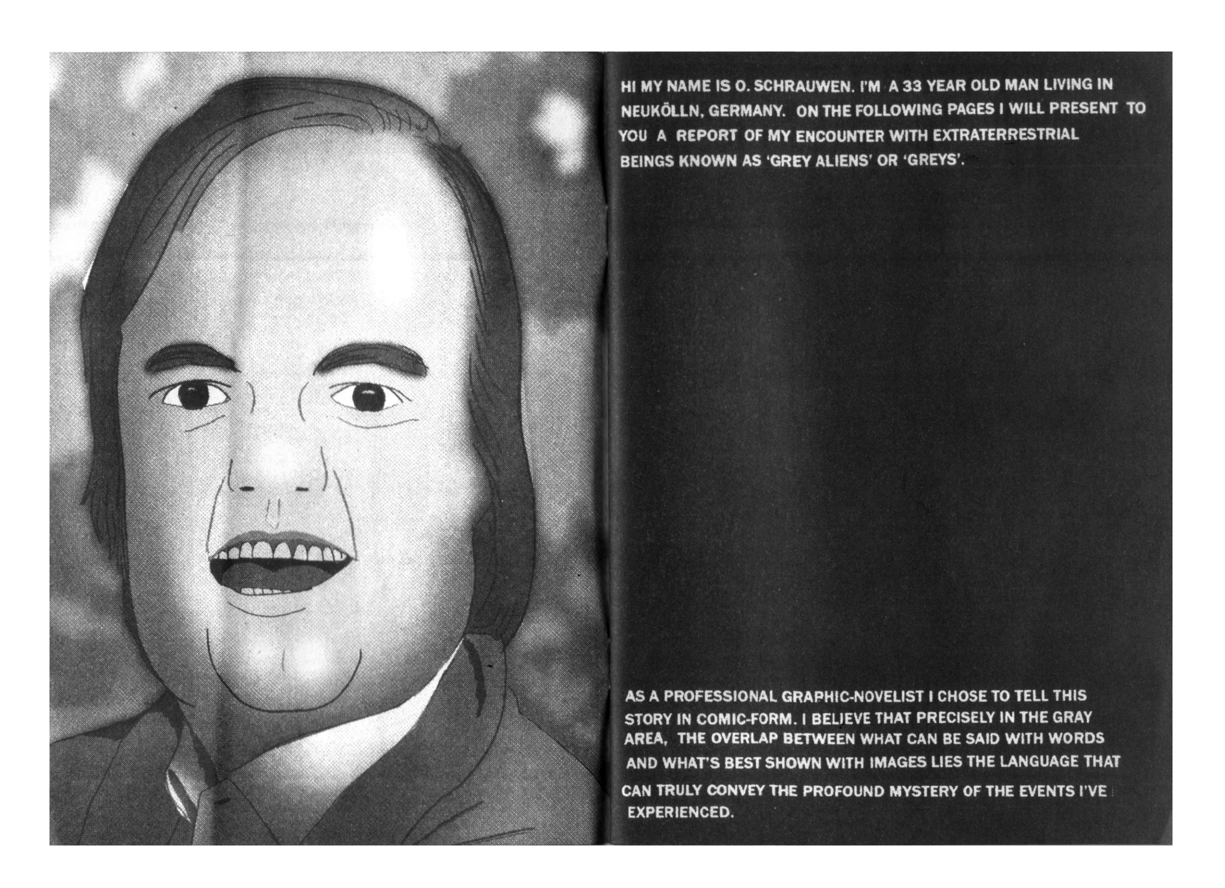


FIG. 13. Primeras páginas de *Greys*. Olivier Schrauwen, 2011.

tor (así lo hice yo, con la sorpresa de que cuando recibías el tebeo encontrabas algunos textos pegados manualmente en lo que parecía un arrepentimiento rectificado, tal vez de manera "singular", solo en tu ejemplar), parece desde luego una estrategia muy alejada de la corriente dominante en la novela gráfica contemporánea, inserta en el circuito de la literatura y las librerías generales. Es este un gesto, y un posicionamiento artístico, que entroncaría con una tendencia reciente de tebeos vanguardistas y en principio minoritarios como los que publica la editorial británica Nobrow, la canadiense Koyama Press o la española ¡Caramba!, por no citar los numerosos casos de autoedición de jóvenes autores norteamericanos y europeos, un fenómeno que ha sido denominado por Santiago García precisamente "postnovela gráfica".[31] Tebeos que recuperan en apariencia formatos del pasado como el cuadernillo grapado, incluso con una impresión intencionadamente *deficiente* como la de *Greys*, presentado como si fuese un folleto fotocopiado malamente por el autor para divulgar su "testimonio" de abducción (FIG. 14). *Greys* en concreto fue publicado por el autor en 2011 y reeditado en 2012 por Desert Island, una librería alternativa de Brooklyn cuya web indica que tiraron solo 1.000 ejemplares del tebeo.[32] La edición original de *Arsène Schrauwen* 1 también fue publicada por el autor en un tebeo de grapa de escasa tirada que se agotó pronto; solo la edición en español de Fulgencio Pimentel lo ha convertido en un libro con lomo y número de ISBN[33] (*Arsène Schrauwen*

[31] García, S. "Regreso al futuro", en *Mandorla* (2013). Disponible *on line* en http://santiagogarciablog.blogspot.com.es/2013/04/regreso-al-futuro.html. Consultado el 29 de marzo de 2014.

[32] "Olivier Schrauwen 'Greys' comic book", en *Desert Island* (2012). Disponible *on line* en http://desertisland.bigcartel.com/product/olivier-schrauwen-greys-comic-book. Consultado el 28 de marzo de 2014.

[33] Pimentel, F. "Unas palabras sobre *Arsène Schrauwen*", en *Fulgencio Pimentel* (2014). Disponible *on line* en http://www.fulgenciopimentel.com/noticias/unas-palabras-sobre-arsène. Consultado el 29 de mar-

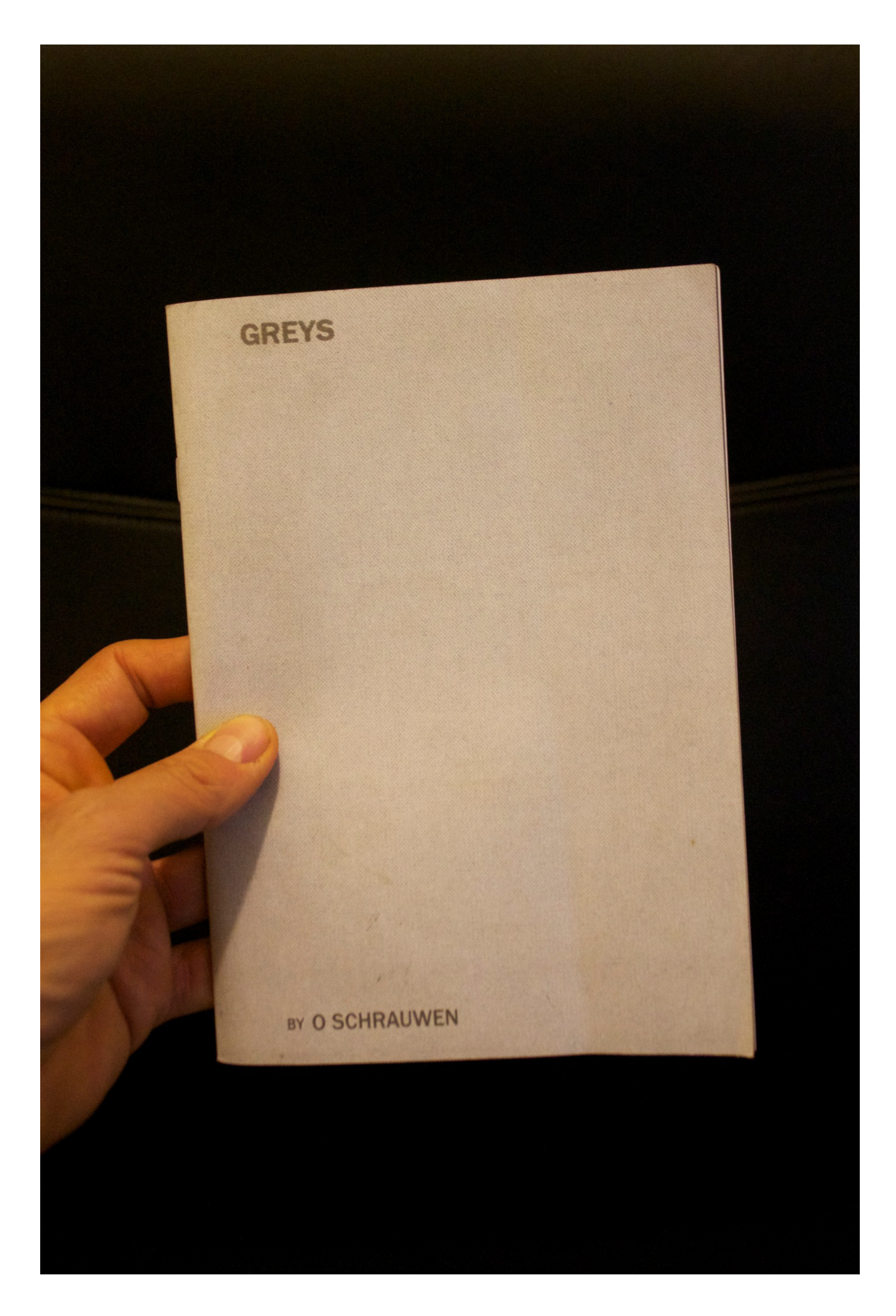


FIG. 14. Portada de *Greys*. Olivier Schrauwen, 2011.

constará de tres capítulos, de los que ya han aparecido dos; el segundo fue publicado en inglés en 2013 por Schrauwen). Estamos ante modos de producción ajenos en principio a cualquier industria del cómic, tanto la tradicional como la que ha generado la novela gráfica en los últimos quince años, y que tienen más que ver con el espíritu de los minicómics y la *small press*. No digamos ya si hablamos de un cómic gratuito digital como "The Trap" (2008),[34] una historieta breve en la que Schrauwen revisitó otra de sus dualidades temáticas predilectas, la violencia primitiva/la civilización.

Comparada con *Greys* y otras obras suyas, en *Arsène Schrauwen* hay mucha más ambigüedad en cuanto a la "verdad" o "falsedad" de lo narrado. Como ya se dijo más arriba, lo que el texto cuenta sobre la odisea íntima del abuelo Arsène en los últimos días coloniales resulta verosímil y podría ser perfectamente verídico; es la singular manera de dibujar y poner en página ese texto lo que convierte al relato en una historia "alucinante". Como memoria familiar, si lo es realmente, no se me ocurre ningún modelo previo en el cómic que se parezca a esto. Tal vez, hasta cierto punto, se puede comparar con el igualmente extraordinario *Jack Survives* del "*paintoonist*" (pintor-historietista) Jerry Moriarty. *Jack Survives* se publicó originalmente en los años ochenta en la revista de vanguardia *RAW*, codirigida por Art Spiegelman y Françoise Mouly, y ha sido recuperado hace pocos años en una nueva edición que venía avalada por la admiración que confesaba Chris Ware en el prólogo (FIG. 15). Como Schrauwen, Jerry Moriarty convierte lo cotidiano en "surrealista" ritualizándolo en la retícula de viñetas. El personaje de *Jack Survives* es además un compuesto entre el autor y la memoria de su padre, un "hombre corriente queriendo ser corriente".[35] La imagen de Jack es la del padre de Moriarty con la ropa y el sombrero que llevaba puestos cuando murió de un ataque al corazón en 1953, pero las situaciones de las viñetas expresan el punto de vista del autor. "Jack soy yo como si fuese mi padre", ha dicho Moriarty.[36]

Para dejar aún más ambiguo (o no) el asunto de la memoria y la ficción en *Arsène Schrauwen* 1, el dibujante belga ha incluido en el ex libris firmado que acompaña a la primera edición española una aparente "prueba de verdad" del relato: una pequeña fotografía cuyo pie indica "Arsène Schrauwen" (FIG. 16). Como señaló Barthes, la fotografía nos dice "Esto ha sido": es un indicio de algo *real* que estuvo delante de la cámara pero también de que *ya sucedió*, de que es algo pasado.[37] Ahora bien, ¿corresponde dicha foto a su auténtico abuelo? Y si es así, ¿es verdad que el abuelo Arsène vivió lo que nos cuenta su nieto en este tebeo? Son preguntas retóricas, por supuesto. Al fin y al cabo, "los cómics tratan esencialmente sobre la memoria en cualquier caso", como afirma Chris Ware. "Todo dibujo, escenario general y expresión que cabe en la obra de un autor de cómic es la destilación directa de su percepción, tanto si la historia que está contando es real o imaginaria".[38]

Puede que la estudiosa Pylyser tenga razón sobre *Greys*, y que *Arsène Schrauwen* sea igualmente una parodia de los discursos trascendentes asociados a la novela gráfica, en

---

[34] Schrauwen, O. "The Trap", en *Electrocomics* (2008). Disponible *on line* en http://www.electrocomics.com/ebooks_engl/olivier.htm. Consultado el 27 de marzo de 2014.

[35] Moriarty, J. "My Slow Understanding of Jack", en Moriarty, J. *The Complete Jack Survives*. Oakland, Buenaventura Press, 2009, sin numeración de página.

[36] Citado en Ware, C. "Introduction", en Moriarty, J. *The Complete Jack Survives*. Oakland, Buenaventura Press, 2009, sin numeración de página.

[37] Barthes, R. *La cámara lúcida*. Traducción de Joaquim Sala-Sanahuja, Paidós, Barcelona, 2009 [1980], p. 91.

[38] Ware, C. "Introduction", *Op. cit.*



FIG. 15. *Jack Survives*. Jerry Moriarty, 1980.

este caso los de la memoria familiar. Ironía no falta desde luego en *Arsène Schrauwen*, siempre sutil y asociada en no pocas ocasiones a un humor oblicuo y grotesco. Tal vez Schrauwen quiere señalar precisamente la naturaleza ficticia de toda memoria, y viceversa. O puede, como sugiere Seneca, que Schrauwen esté buscando una combinación entre el cómic alternativo (y la novela gráfica que le siguió), con su énfasis en "sacar joyas del pajar de la vida cotidiana de la gente corriente", y el tebeo de género de aven-



FIG. 16. Ex libris para la edición española de *Arsène Schrauwen*.
Olivier Schrauwen, 2014.

turas con "viajes a climas peligrosos, situaciones extrañas y nuevas ideas",[39] algo que por cierto Schrauwen ya abordó en clave paródica en "Congo Chromo", incluida en *El hombre que se dejó crecer la barba*. El abuelo Arsène, que no es un intrépido aventurero sino un personaje cándido y miedoso que tiene más que ver con nuestra realidad y, tal vez, con la memoria familiar del autor, es efectivamente la viva imagen del hombre corriente: "noble en su necedad, es fácil reírse a su costa pero imposible no simpatizar

[39] Seneca, M. *Op. cit.*

con él"[40] (FIG. 17). Es en este sentido en el que *Arsène Schrauwen* resulta una obra plenamente moderna. El viaje que nos propone es ante todo interior, y el territorio a explorar no es físico sino mental. Un viaje cuyo principal hilo temático ya recorría la obra anterior de Schrauwen: la "perspectiva oblicua sobre la naturaleza humana, la comedia de pensamientos mezquinos, el trasfondo de violencia yuxtapuesto con la banalidad de la vida cotidiana".[41]

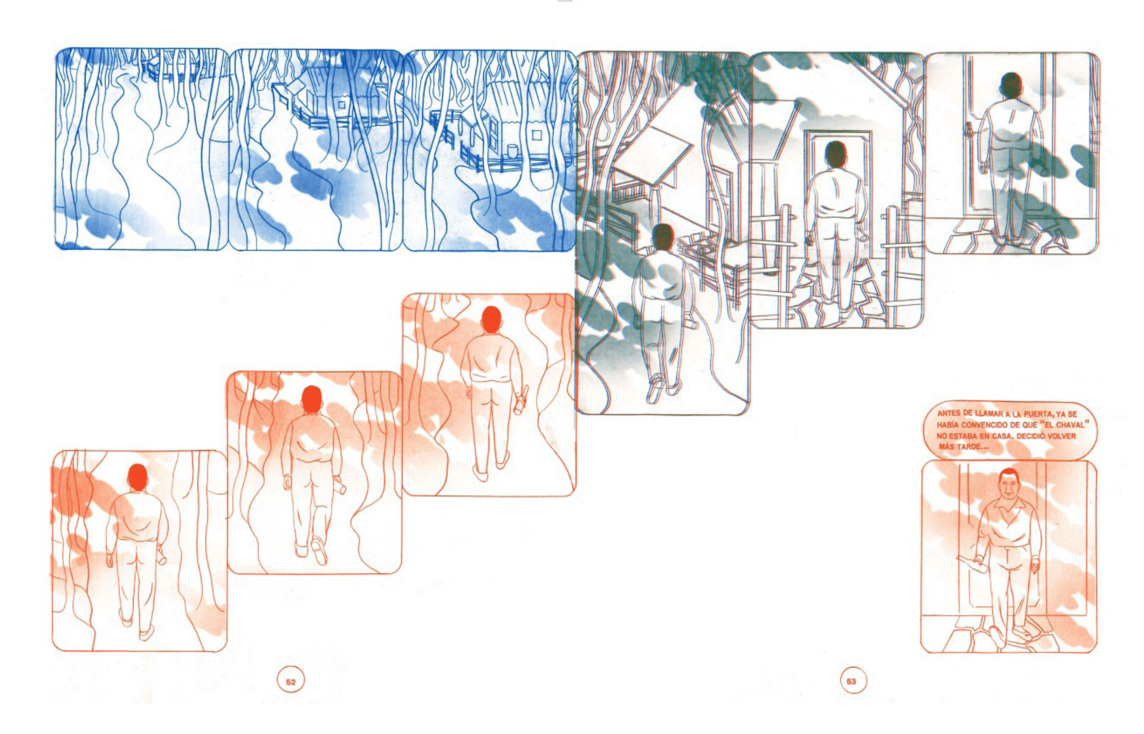


FIG. 17. *Arsène Schrauwen* 1. Olivier Schrauwen, 2012 (edición española de 2014).

Cuando Borges ubicó en China esa "cierta enciclopedia" que aparecía en "El idioma analítico de John Wilkins", llamada *Emporio celestial de conocimientos benévolos,* estaba posibilitando el espacio, irreal e inmaterial, del lenguaje. Porque en el imaginario occidental China es un territorio mítico donde esa singular enciclopedia y su taxonomía arbitraria pueden conducirnos, en palabras de Foucault, "a un pensamiento sin espacio, a palabras y categorías sin fuego ni lugar, que reposan, empero, en el fondo sobre un espacio solemne, sobrecargado de figuras complejas, de caminos embrollados, de sitios extraños, de pasajes secretos y de comunicaciones imprevistas".[42] Así sucede igualmente en el paisaje mítico que representa para nosotros la colonia de *Arsène Schrauwen*, alimentado por la pintura del XIX, la literatura de Conrad y el cine, pero también por infinidad de viejos tebeos infantiles.

Al comienzo de su odisea, como un Tintín camino del Congo y sin embargo hombre corriente, nuestro héroe Arsène consigue atrapar entre sus manos a un pez volador que

---

40 *Ibíd.*

41 Croonenborghs, B. "Olivier Schrauwen & the Madness of Beards", *The Comics Journal* (2010). Disponible *on line* en http://classic.tcj.com/international/olivier-schrauwen-the-madness-of-beards/. Consultado el 25 de marzo de 2014.

42 Foucault, M. *Op. cit.,* p. 4.

se ha colado en el camarote de su vecina. A continuación sube a la cubierta del barco y libera a la "quimérica maravilla" entre los aplausos de otros pasajeros. Ante él, y vicariamente ante nosotros los lectores, se ha abierto ese espacio imposible donde tiene cabida la curiosidad por lo exótico, el miedo supersticioso a lo desconocido, la esperanza en una vida "libre", las trapenses, el descubrimiento del amor, los huevos de avestruz, la Ciudad del Futuro, los hombres leopardo, el gusano elefante, Marieke, etcétera. No olvidemos que Borges, casi al final de su propio texto, añadía: "notoriamente no hay clasificación del universo que no sea arbitraria y conjetural. La razón es muy simple: no sabemos qué cosa es el universo".

Bibliografía

Auster, P., Karasik, P., y Mazzucchelli, D. *City of Glass.* Nueva York, Picador, 2004 [1994].

Barthes, R. "Retórica de la imagen", en Barthes, R. *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Traducción de C. Fernández Medrano, Barcelona, Paidós, 1986 [1982].
—*La cámara lúcida*. Traducción de Joaquim Sala-Sanahuja, Paidós, Barcelona, 2009 [1980].

Beaty, B. "Conversational Euro-Comics: Bart Beaty on Olivier Schrauwen", en *The Comics Reporter* (2011). Disponible *on line* en http://www.comicsreporter.com/index.php/briefings/eurocomics/31561/.

Bengal, R. "Interviews: On Cartooning", en *POV* (2006). Disponible *on line* en http://www.pbs.org/pov/tintinandi/sfartists_ware.php.

Borges, J. L. "El idioma analítico de John Wilkins", en Borges, J. L. *Otras inquisiciones*. Buenos Aires, Emecé, 1960 [1952].

Castro Flórez, F. "Arsène Schrauwen. 1", en *Rockdelux*, n.º 327 (2014), p. 76.

Croonenborghs, B. "Olivier Schrauwen & the Madness of Beards", *The Comics Journal* (2010). Disponible *on line* en http://classic.tcj.com/international/olivier-schrauwen-the-madness-of-beards/.

Foucault, M. *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Traducción de Elsa Cecilia Frost, Madrid, Siglo XXI, 2006 [1966].

Freud, S. "Lo siniestro", en Freud, S. y Hoffmann, E.T.A. *Lo siniestro. El hombre de la arena.* Traducción de Carmen Bravo Villasante, Barcelona, José J. De la Olañeta Editor, 1979 [1919].

García, S. "El barbudo", en *Mandorla* (2011). Disponible *on line* en http://santiagogarciablog.blogspot.com.es/2011/11/el-barbudo.html.
—"Regreso al futuro", en *Mandorla* (2013). Disponible on line en http://santiagogarciablog.blogspot.com.es/2013/04/regreso-al-futuro.html.

Groth, G. "Chris Ware", en *The Comics Journal*, n.º 200 (1997), pp. 118-178.

Huyssen, A. *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización*. Traducción de Silvia Fehrmann, México, Fondo de Cultura Económica, 2002.

Kunzle, D. *Rodolphe Töpffer. Father of the Comic Strip.* Jackson, University Press of Mississippi, 2007.
—(ed.). *Rodolphe Töpffer. The Complete Comic Strips.* Jackson, University Press of Mississippi, 2007.

Landfill Editions. "Wave If You're Real", en *Mould Map 3 - New Comics & Narrative Art Anthology* (2013). Disponible *on line* en https://www.kickstarter.com/projects/1440821758/mould-map-3-new-comics-and-narrative-art-anthology/posts/678572.

Marco, J. "Prólogo", en Moix, T. *Historia social del cómic*, Barcelona, Bruguera, 2007 [1968], pp. 15-23.

McCay, W. *Little Nemo (1905-1914)*. Colonia, Evergreen, 2000.

McLuhan, M. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Traducción de Patrick Ducher, Barcelona, Paidós, 2007 [1964].

Moriarty, J. *The Complete Jack Survives.* Oakland, Buenaventura Press, 2009.

Panofsky, E. *La perspectiva como forma simbólica.* Traducción de Vicente Careaga, Barcelona, Tusquets, 2003 [1927].

"Olivier Schrauwen", *The Comics Roid [Project]* (2010). Disponible *on line* en http://the-comicroids.blogspot.com.es/2010/09/8-olivier-schrauwen.html.

"Olivier Schrauwen 'Greys' comic book", en *Desert Island* (2012). Disponible *on line* en http://desertisland.bigcartel.com/product/olivier-schrauwen-greys-comic-book.

Pérez, P. "Inventando el cómic futuro. Chris Ware", en *Rockdelux*, nº 283 (2010), pp. 46-47.

Pimentel, F. "Unas palabras sobre *Arsène Schrauwen*", en *Fulgencio Pimentel* (2014). Disponible *on line* en http://www.fulgenciopimentel.com/noticias/unas-palabras-sobre-arsène.

Pylyser, C. "17h00 Idea-Images in Olivier Schrauwen's *Greys*", en *Colloque international. L' Image fixe en serie(s) : Le espectre du mouvement / Series of Fixed Images: The Specter of Movement* (2013). Disponible *on line* en http://www.unil.ch/webdav/site/cin/shared/PROGRAMME_DOCTORAL/Prog_Colloque_Doct_2013Final_1.pdf.

Sabin, R. *Adult Comics. An Introduction*. Londres, Routledge, 1993.

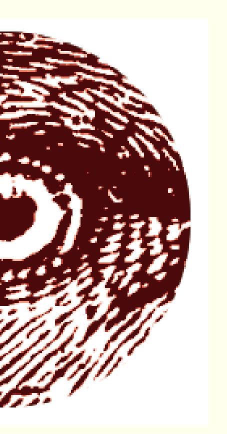
Schrauwen, O. *Mi pequeño.* Traducción de Carmen Gros, Barcelona, Norma, 2009 [2006].
—*"The Trap", en Electrocomics (2008). Disponible on line en http://www.electrocomics.com/ebooks_engl/olivier.htm.*
—*El hombre que se dejó crecer la barba.* Traducción de César Sánchez, Logroño, Fulgencio Pimentel, 2012 [2010].
—*Greys*. Nueva York, Desert Island, 2012 [2011].
—*Arsène Schrauwen* 1. Traducción de César Sánchez y Alberto García Marcos, Logroño, Fulgencio Pimentel, 2014.
—*Arsène Schrauwen* 2. Zaadmat /Autoedición del autor, 2013.

Seneca, M. "Greatest Comic of All Time. Arsène Schrauwen #1", en *Robot 6 - Comic Book Resources* (2012). Disponible *on line* en http://robot6.comicbookresources.com/2012/07/greatest-comic-of-all-time-arsene-schrauwen-1/.

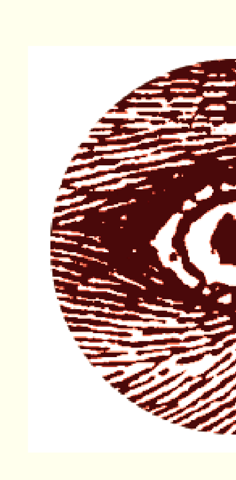
Smolderen, T. "Of Labels, Loops and Bubbles. Solving the Historical Puzzle of the Speech Balloon", en *Comic Art,* nº 8 (2006), pp. 90-112.

Tomás, F. *Escrito, pintado (Dialéctica entre escritura e imágenes en la conformación del pensamiento europeo)*. Madrid, A.Machado Libros, 2005.

Ware, C. "Introduction", en Moriarty, J. *The Complete Jack Survives*. Oakland, Buenaventura Press, 2009, sin numeración de página.



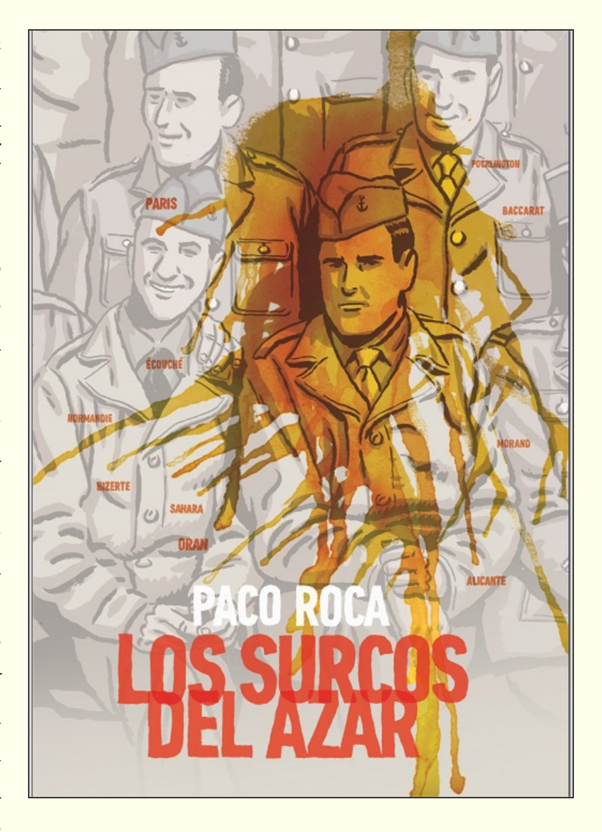
CuCoCrítica



Los surcos del azar

Paco Roca

Astiberri, 2013



Si tuviéramos que escoger un paladín de la novela gráfica española este sería con gran probabilidad Paco Roca, el autor al que se le debe (no en solitario aunque sí en mayor medida que a otros) el consolidamiento del cómic bajo la forma de novela gráfica en el tejido cultural de nuestro país. El éxito de *Arrugas* abrió el camino a todos los autores y obras que vinieron después y permitió en gran medida el momento de bonanza artística que vivimos hoy en el medio. Nadie duda de que Roca es un gran dibujante y un narrador aventajado que sabe contar con sencillez las historias más complejas, mostrando con naturalidad relatos de un calado emocional y social que raras veces se habían visto antes de él y que tampoco son ahora muy habituales, al menos no a su nivel. Pero si algo ha permitido a Roca consolidarse en la posición que está hoy dentro y fuera del mundo de la historieta es su labor no solo como artista sino también como artesano. Roca no se limita a contar sus historias con destreza narrativa y habilidad técnica sino que es consciente en todo momento del público que va a leerlo, o más acertadamente del público al que quiere llegar, y factura sus trabajos en consecuencia. Esto le ha facilitado alcanzar una cota de ventas solo soñada por otros tantos artistas llevando su obra y por extensión todo el cómic español a ámbitos culturales anteriormente ajenos al mundo de la historieta, pero también le ha originado una presión de la que otros creadores carecen en un medio tan endogámico y minoritario —cada vez menos— fácilmente dado a la experimentación y la creatividad. Esta llamémosle, presión social, ha hecho que Roca se especializara en un tipo de cómic más tradicional formalmente hablando, un cómic fácilmente accesible para cualquier lector esté o no acostumbrado a leer en viñetas, que utiliza su lenguaje narrativo sin deformarlo ni dilatarlo en exceso. Esto, que algunos podrían ver como algo reprobable etiquetando a Roca como "autor popular" en el sentido peyorativo de la expresión, no es más que el camino artístico escogido por un autor con unas ideas claras y unos objetivos concretos. No todas las obras tienen que experimentar con los códigos del cómic, igual que no todas están destinadas a venderse en librerías generalistas. Si digo todo esto es porque con *Los Surcos del Azar*, Paco Roca ha encontrado por fin el equilibrio perfecto entre la pulsión creativa del artista y la ambición universalizante del artesano. *Los Surcos del Azar* es, como los trabajos anteriores de Roca, un cómic de fácil lectura, sin circunvalaciones narrativas ni extravagantes experimentos visuales. Cuenta desde la sencillez y la humanidad de sus personajes un relato mucho

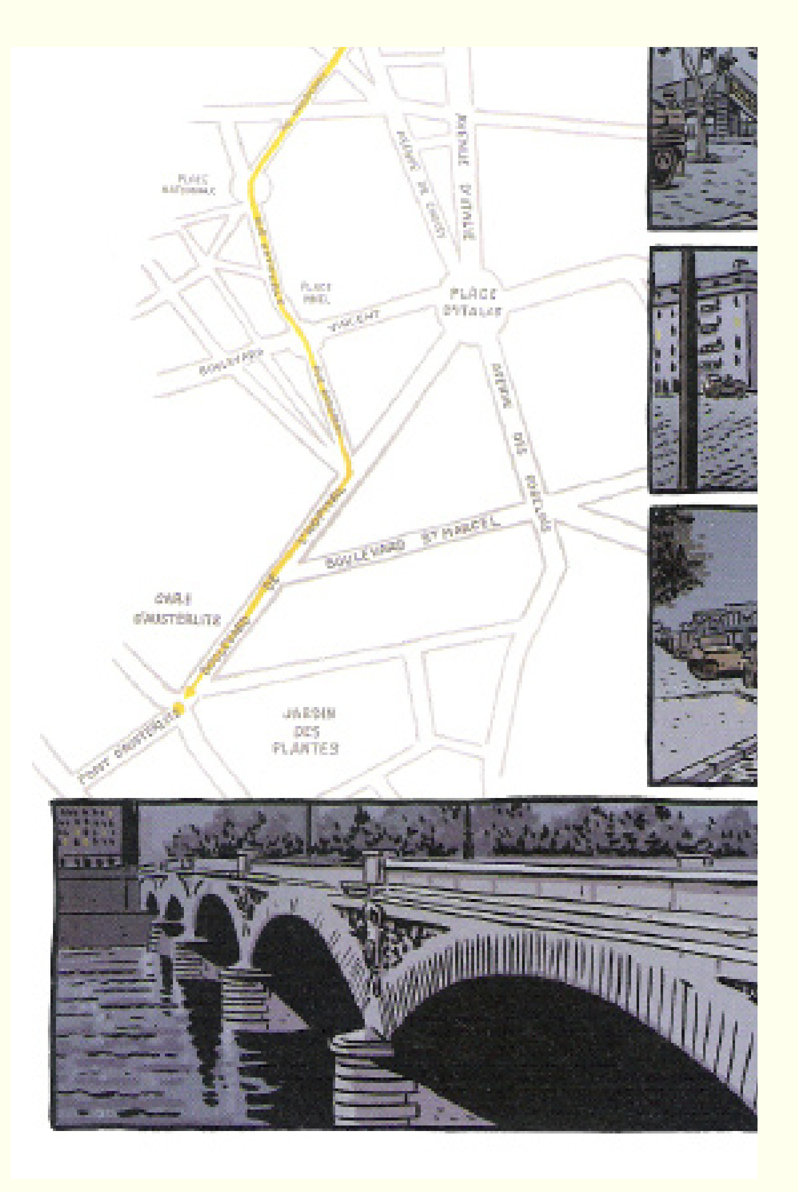


más grande que ellos mismos, un relato con ramificaciones históricas que se enhebran con la actualidad política y social del país. Pero a pesar de esa sencillez —o quizás gracias a ella— Roca introduce nuevas innovaciones formales, usos del lenguaje del cómic que apenas habían aparecido anteriormente en su obra, y que aquí alcanzan el nivel que Roca parecía estar buscando hasta ahora, una tímida experimentación que lejos de restar, suma considerablemente al resultado final haciendo de Los Surcos del Azar un tebeo mucho más completo y sólido que los anteriores.

No podemos obviar la polémica levantada por *Los Surcos del Azar* al hablar de La Nueve, división del ejército francés que combatió en la 2ª Guerra Mundial y formada en su gran mayoría por españoles republicanos desterrados por el régimen de Franco. Algunos han reprochado al autor el ejercicio de memoria histórica que realiza y la posición política que toma claramente la obra. Sin embargo, si la leemos con atención y repasamos los últimos trabajos de Roca vemos que su interés siempre ha estado puesto en la memoria histórica pero entendida no desde el punto de vista político y partidista sino con el foco puesto en la justicia histórica, en dar a aquellas personas que lo merecen el reconocimiento que se les negó en su momento. No hay duda de que *El Invierno del Dibujante* perseguía el mismo objetivo recordando la labor pionera de los artistas de Bruguera; e incluso *Arrugas*, aunque desde un punto de partida diferente, buscaba también esa justicia, ese reconocimiento a aquellos que lo han dado todo y por causas ajenas a ellos (en este caso la enfermedad y la edad) se les niega el reconocimiento social. Desde este punto de vista, el partidismo de *Los Surcos del Azar* no lo es tanto y su ejercicio de memoria histórica queda mejor enmarcado dentro de los intereses creativos de un autor y no como proclama política.

Los Surcos del Azar avanza simultáneamente por dos tiempos narrativos, el pasado con Miguel, el protagonista, en la Guerra y el presente con un Miguel ya anciano relatando al propio autor sus vivencias. Roca aprovecha esta dualidad y se cuestiona el valor de la realidad y de la ficción y del papel de una sobre la otra. En este punto es necesario apuntar que mientras que la parte histórica, las batallas, los encuentros, los personajes y sus acciones son rigurosamente verídicos y ampliamente documentados, la parte que acontece en la actualidad en la que el propio Roca viaja a Francia para entrevistarse con Miguel, el antiguo soldado de La Nueve es completa ficción. Roca jamás contactó con esta persona de la que, de hecho, nadie sabe nada. No deja de resultar significativo que la "historia", la guerra con todo lo que tiene de suspensión de la realidad, de detenimiento del devenir del mundo, sea real; mientras que el presente, lo que conocemos y en lo que nos sentimos cómodos sea una invención. El pasado es algo fijo, inamovible, construido a base de hechos, de ahí el grafismo estable que tiene en el cómic, su color

sólido y su dibujo elaborado; el presente en cambio es algo no permanente, en constante movimiento, en construcción, de ahí su dibujo sin terminar y su falta de color. Las escenas históricas (reales) se anteceden de escenas en tiempo presente (ficticias). Esta inversión de la lógica narrativa parece proclamar a la ficción como herramienta básica, casi necesaria para el estudio de la historia, es necesario partir de la ficción, del relato inventado para confrontar el pasado, un sistema que permite el alejamiento necesario, la obligada perspectiva para afrontar los hechos pasados y sus consecuencias. La falsedad del relato presente hace que desmitifiquemos la historia pasada, restemos importancia a los hechos concretos, los personales, y reforcemos el sentimiento que trasciende de ellos, la idea global de lo sucedido.



Huelga decir que la visión de Roca de la guerra no es a la que estamos acostumbrados. Roca desmitifica el conflicto bélico, huye de planos espectaculares y de épicas narraciones para mostrar la batalla desde el suelo, con el punto de vista de un soldado más que no conoce el progreso global de la guerra sino solo al enemigo que tiene delante. Las escenas de combate son breves y parecen arrancadas de su secuencia, no provienen de una escena anterior ni van seguidas por otra que las contextualice. Son tan solo píldoras de la guerra, momentos concretos vividos por el protagonista en los que importa más el impacto que tuvieron los sucesos en su vida que en el avance de la contienda. El acierto de *Los Surcos del Azar* es no hablar directamente de la 2ª Guerra Mundial, ni tan siquiera del papel de los españoles en ella, a pesar de ser uno de los focos de interés de la obra. Eso es tan solo un elaboradísimo escenario. Lo importante es la historia de Miguel Ruíz, de cómo vivió aquellos años y del modo en que lo marcaron de por vida, los amores que tuvo y los amigos que conoció y perdió, y la porción de historia en la que participó.

Como ha comentado el propio Roca en alguna ocasión, cada obra nace de la anterior, y *Los Surcos del Azar* con todos los elogios y premios que ha ganado no parte de la nada. Proviene de la trayectoria sólida y del trabajo duro de un autor que ha tenido siempre las

ideas claras y que ha significado para el cómic español más de lo que todavía podemos apreciar. Este cómic no sería lo que es si no fuera por el abrumador éxito de *Arrugas*, pero tampoco sin los dibujos eróticos de *El Víbora*. *Los Surcos del Azar* es la consolidación de un autor maduro al que todavía le quedan grandes trabajos que ofrecer.

Borja Usieto

Borja Usieto se sumergió por primera vez en internet con El Imaginario del Dr. Ender, *un blog de crítica cinematográfica que le dio el impulso necesario para comenzar en 2011* Quién Vigila al Dr. Ender, *blog de cómic que acoge desde el tebeo más independiente hasta la última creación de Marvel, y que lo ha llevado a colaborar con algunas de las principales webs especializadas del medio. También podéis seguirlo en Twitter en @DocEnder.*

Fran

Jim Woodring

Fulgencio Pimentel, 2013



Los tiempos convulsos son buenos para aceptar El Cambio. Podemos especular si el surrealismo hubiera sido posible sin el azote de una Gran Guerra. Su universo de enigmas que deshacen la realidad, la transmutación de la materia, todo el dogma de mover la representación en alas de una para-realidad (el inconsciente) ¿no obedecen a la sacudida de un tiempo concreto, una guerra como ninguna hubo antes? En 1977 David Lynch, tras previos cortos no menos significativos, irrumpe en el panorama cinematográfico con la brutal "Cabeza Borradora", pesadilla industrial y lumpen inasible, donde los bebes nacen monstruo y tras los radiadores se agazapan damas cantarinas. Esto surge en un tiempo de crisis y guerra fría, de tensiones casi inaguantables.

Hoy vivimos, ciertamente, tiempos convulsos, que replantean los parámetros de vida occidental pese a que nos es difícil imaginar patrones nuevos, o que estos puedan superar a las fuerzas del sistema. Por eso quizá más que nunca las últimas obras de Jim Woodring nos representan mejor que muchos manifiestos ordenados, arengas a la indignación esmeradamente planificadas. El desorden toma la realidad, del 11-M español a las protestas en El Cairo o las ocurridas en Wall Street. Y todo falla. En nuestra porción del pastel, en este país que nos toca morar, todo se enfanga y gana el desprestigio (de instituciones, poderes, constituciones y reyes). Por eso la belleza debe ser convulsa tal como proclamaba André Bretón. Por eso *Fran* representa como pocas obras el *pathos* generacional. Mutando la carne en un mundo casi líquido, entre el dolor, el hastío, el horror y la esperanza.

Pero Jim Woodring no es un joven de los dosmiles, sino un sexagenario, uno que en su niñez experimentaba continuas alucinaciones. Plasmarlas en un diario fue bueno para el mundo del cómic. Esas libretas pesadillescas son el plancton para Frank y Unifactor, personaje y no-lugar que vertebran las ficciones de Woodring. No se trata de encontrar en los libros del norteamericano un referente, porque ni lo es ni lo pretende. Pero sus visiones mutantes, polimorfas y siempre silentes, se clavan en el lector para decirle sin hacerlo tácitamente que hay más mundos. Los de este autor que bascula entre Robert Crumb y Carl Barks, con acabados goyescos en blanco y negro, o un color vívido y por tanto malignamente engañoso, se pueden rastrear ya en cuatro libros editados en nuestro país. *Fran* es el último, y sin duda el libro en que uno de esos otros mundos (im)posibles

se talla con mayor esmero. Algo sorprendente porque ningún trabajo previo de Woodring es menos que excelente.

Dos son las historias que reúne este tomo: “El congreso de las bestias”, de 2011, y “Fran”, de 2013. En la primera asistimos a un carrusel de sucesos incomprensibles pero cargados de poder. Frank, esa especie indeterminada de mamífero antropomórfico cargadito de mala baba y cierta “joie de vivre”, pierde su hogar (se lo traga literalmente la tierra). Conseguirá uno nuevo, pero solo para emprender un viaje alucinatorio, cayendo por agujeros, al mar, cruzando puertas y portales… es una idea poderosa de desubicación, de no encontrarse a uno mismo. En el horizonte, en un determinado momento, el bicho (¿gato-castor?) descubre una enorme estatua. Es su meta, la desea. Y finalmente descubrirá porqué: la causa se llama Fran. Creo que es una hembra, creo que compatible físicamente con Frank. Creo que aquí se habla del amor, de la necesidad verdadera que no es un hogar, pues este vendrá cuando encontremos a esa persona que necesitamos. Da igual porque Woodring nunca cae en el discurso. Nunca ofrece pistas para establecer un significado completo a sus obras.

“El congreso de las bestias” tiene, eso sí, un final feliz. Los dos protagonistas desandan el camino recorrido por él y llegan a un estado de paz y alegría. ¿Alegría? Otra vez es un suponer, pero en principio la expresividad gestual en Unifactor es lo único que nos emparenta con ese mundo… una carcajada de Frank expresa lo mismo que una nuestra, y su llanto, aunque se convierte en otra metamorfosis de la carne, refleja el dolor como nos ocurre a nosotros. Así pues, concluimos que hay felicidad en “El congreso de las bestias”, sí, y entonces todo termina, porque están juntos, él y ella. Ello y ello, si no estamos convencidos de la identidad sexual de la pareja.

Entonces uno está tentado de no continuar la lectura. ¿Para qué, si todo acaba bien? Pero “Fran”, la segunda parte que da título al libro entero, es necesario porque sencillamente en su estructura de juego de espejos con el anterior, viene a deshacer todo patrón de narrativa clásica. “Fran” es una barbaridad bien bárbara, que decía Fofó, porque juega a hacer avanzar el relato cuestionando los sucesos de “El congreso de las bestias” sin desmentirlo jamás. En este cómic el cinematógrafo es un juguete que proyecta los recuerdos y vivencias de quien lo utiliza. Los de Frank, que redibuja así su viaje en la primera parte del libro, los de su mascota Pushpaw, también. Pero Fran no quiere usarlo. Y así se genera el conflicto, la escisión y de nuevo la búsqueda. No del hogar, como pudo ser la odisea de “El congreso de las bestias”, sino la de la persona querida. Viajes, mutaciones, reencuentros, rivales afectivos y finalmente… vuelta al hogar. A aquel que al inicio de este libro se tragaba la tierra. Y quizá felicidad. A lo mejor en Unifactor lo importante es tener un lugar en el que sentirte en tu sitio, como predicaba Federico Luppi en la cinta de Adolfo Aristarain (“Un lugar en el mundo”, 1992). O no. Porque cuando, finalmente Frank duerme plácidamente en su sofá, por la ventana, en la última viñeta de la última página de este libro absolutamente sobrenatural, vemos la escena que leímos en la primera viñeta de la primera página este libro absolutamente mágico, la que abría “El congreso de las bestias”. Banda de Möbius, círculo sin fin.

Si consideramos que Fulgencio Pimentel Ediciones ha empacado en un volumen dos libros (separados por años en su edición original, además), advertimos que la jugada de Woodring es radical. Creó un libro, el del congreso, de poso luminoso, esperanzador. Y cerrado como una caja de música. Y dos años más tarde lo destroza totalmente y nos hace asumir que aquello era una parte de un todo que además es un bucle infinito. Que nos

permite leerlo casi arrancando en cualquier escena, que juega a los espejos deformantes (El Cambio, esa idea) y que despedaza conclusiones, expectativas y razonamientos.

Fran, el díptico, es un trabajo de madurez absoluta en una carrera de décadas, porque por fin un universo imposible e indescifrable contagia incluso a los mecanismos del lenguaje. Es imposible desentrañar direcciones, principios o finales en el libro cuando la estructura misma elude las formas clásicas. No se trata de llegar a un final para ver que todo era "otra cosa", ni de cualquier otro truco narrativo sobre un argumento más o menos enrevesado. Jim Woodring ya había creado un mundo paralelo, del que no conocemos sus sonidos, sí sospechamos olores intensos y conocemos su fauna hórrida, un universo de criaturas amorfas, febriles y fieras, viscerales en un sentido literal y muchas veces simbólicas (motivos casi sexuales, guiños a divinidades hindús, pesadillas melvillianas…). Unifactor era un enigma que nos estaba siendo contado. Pero ahora, más que nunca, esa naturaleza enigmática contagia a la estructura, y todo es infinito. Y por tanto, supera nuestras capacidades descriptivas. Solamente somos capaces de asombrarnos. O de decidir que llegan tiempos de cambio.

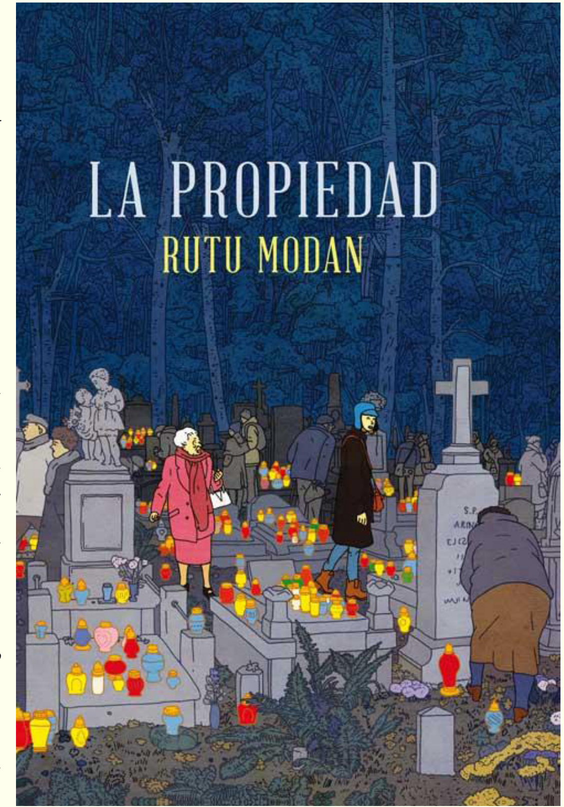
Octavio Beares

Octavio Beares comenzó a hacerse oír en la red con un nick, *tan tonto como otros muchos, pero por el que aún guarda cariño. A los pocos años decide olvidarse de ese Señor Punch y firma con su nombre real. Así, se le ha podido leer en sus dos identidades por diversos proyectos, autogestionados o de terceros. Su blog personal (en activo desde 2005) es* El Octavio Pasajero, *su blog sobre tebeos,* Serie de Viñetas. *Mantiene otro más sobre* The Sandman *al que promete dar continuidad, algún día de estos. Y además se ha prodigado por medios varios, de la revista on line* Viñeta en Palabras *a la web cultural* Culturamas, *pasando por* Rockdelux *o el diario* Faro de Vigo, *donde hace una sección más o menos periódica sobre historieta desde 2009. Le gusta la música alternativa y el* post hardcore, *aunque sabe que ya no tiene edad.*

La propiedad

Rutu Modan

Sins Entido, 2013



Si has estado recientemente en Varsovia habrás visto que es la ciudad ejemplo perfecto del "borrón y cuenta nueva". Al margen de las reminiscencias que ofrece el urbanismo y la estética comunistas y lo ecléctico que resulta un paseo por allí, encontrar las señales del pasado, especialmente si se trata de las marcas de una guerra, no parece fácil. Pero están. Hay cosas que la historia nunca puede borrar. No encontrarás a la vieja Varsovia en sus monumentos o placas, ni siquiera en la reconstrucción del centro histórico. Nada de eso escapa a la artificialidad. La verdad está en otros detalles que tal vez no quieren ser mostrados. La vieja Varsovia es una señora de pelo rubio enfundada en un abrigo verde que come leniwe de espaldas al Palacio de Cultura y te mira de refilón y con orgullo, escondiendo muchas cosas.

La propiedad es una novela que habla al mismo tiempo de la familia y de la historia de Europa, y que enfrenta directamente utilizando las relaciones familiares el pasado con el presente. Las protagonistas son Regina, una mujer judía que huyó de Polonia durante la Segunda Guerra Mundial y su nieta, Mica, que le acompaña de viaje a Varsovia para averiguar información sobre una misteriosa propiedad que les fue arrebatada por los nazis. El tebeo empieza con una cita de la propia madre de la autora, que podemos considerar la idea principal sobre la que se desarrolla todo lo demás: "En familia, no hace falta decir toda la verdad, y a eso no se le llama mentir".

¿Qué sabemos en realidad sobre nuestra propia historia? ¿Qué queremos saber? Modan señala con el dedo algunos defectos de la naturaleza humana: los agujeros y parches de la historia del pueblo judío, los defectos de las personas, la envidia, el rencor, los prejuicios… Y todo esto lo hace sin perder un ápice de humor. Regina y Mica viajan a Varsovia en un avión repleto de estudiantes israelíes a los que llevan de viaje de estudios (esto es una tradición) a Polonia a descubrir el horror del holocausto mientras ellos solo tratan de explorar su adolescencia entre hormonas desorbitadas. Lo absurdo de este contraste queda manifiesto en una escena descrita con belleza, humor y sinceridad. En otra escena, durante uno de sus paseos por la ciudad, dos jóvenes disfrazados de nazis detienen a Mica por error en un simulacro turístico. Lo irónico del presente contra lo terrible del pasado.

Por otro lado, el retrato del pueblo polaco que realiza Modan, resulta mucho más pacífico y encantador en contraposición a las dos protagonistas judías. Modan no ha tenido el



menor reparo en detallar los errores que cometen, o cometieron en el pasado. Además el modo en el que se enfrentan a ellos nos dice mucho acerca de su personalidad, su relación, sus semejanzas e incluso de sus ausencias y dolores comunes.

La propiedad no se trata de una obra autobiográfica pero hay mucho de la historia de la familia de su autora en ella. Rutu Modan desciende de polacos y precisamente los silencios en torno al pasado y la Shoah fueron parte de la motivación que le llevó a viajar a Varsovia para escribir la historia. Los recursos que utiliza esta vez sirven para entender a las personas y también los lugares y por lo tanto a muchas otras familias que decidieron olvidar y tapar los horrores del pasado a cambio de paz.

Es precisamente en las relaciones entre personas donde hace hincapié esta historia. Las hay de diferentes tipos: familiares, amistosas o de amor. Todas están descritas con sencillez de recursos y resultados eficaces. Un buen ejemplo es la secuencia del Krav Maga entre Mica y el abogado. Establece un punto de inicio en una relación donde la confianza va a ser muy importante, y funciona. Si comparamos el trabajo de Modan en *La propiedad* con obras anteriores vamos a descubrir una madurez y una mayor seguridad a la hora de describir estas relaciones.

Modan destapa sentimientos con humor y ternura, celebrando el presente, la rebeldía eterna, el amor y la belleza que derrocha en la composición de cada página de *La propiedad*, ayudando a acercarse a los acontecimientos de un drama histórico a través de ejemplos, en esta ocasión completamente ficticios, de personas que lo vivieron y trataron de ocultarlo. Pero lo verdaderamente oscuro nunca puede permanecer oculto mucho tiempo. Y si lo que sucedió no fue tan oscuro y sirvió para que ahora estemos aquí… ¿Qué importa?

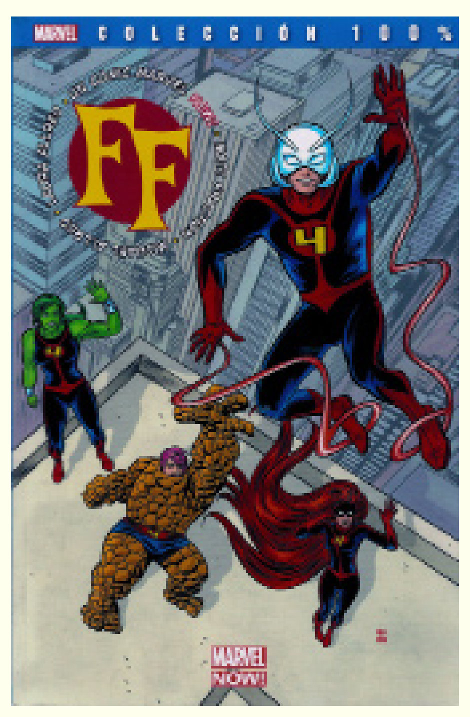
Mireia Pérez

Mireia Pérez (Valencia, 1984) es librera y dibujante de cómics. Forma parte del colectivo Ultrarradio y ha participado en fanzines como Colibrí *o* ¡Caramba!, *y en publicaciones* on line *como* El Estafador *y* Caniculadas. *Su primer cómic,* La muchacha salvaje: Nómada, *ganó el premio de novela gráfica Fnac / Sins Entido de 2011. Ha colaborado con sendas historias en las antologías* Supercómic (Errata Naturae, 2013) y *Panorama* (Astiberri, 2013). *También ha escrito sobre cómic en la web* librodenotas.com *y actualmente en* entrecomics.com.

F.F. 1. Partes de un hueco

Matt Fraction, Mike Allred y Laura Allred

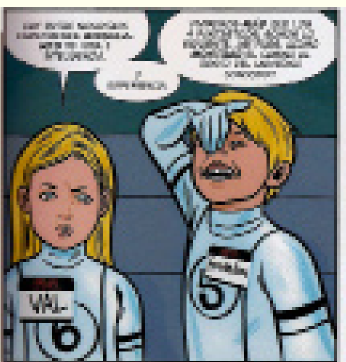
Panini, 2013

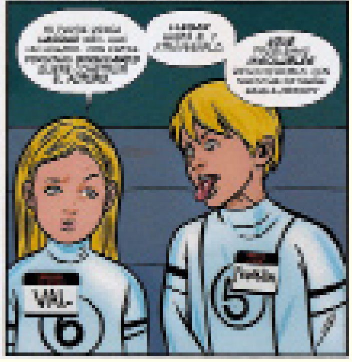


Es posible que los halagos unánimes que ha recibido la serie *Ojo de Halcón* y las bocas que su dibujante, David Aja, ha dejado abiertas con sus imaginativas composiciones de página, hayan eclipsado en cierta medida los méritos de una serie, *F.F.* (*Future Foundation*, o *Fantastic Faux*, según se mire), que en otras circunstancias hubiera hecho correr tantos ríos de tinta como lo han hecho las peripecias de Clint Barton. Y es que el guionista de ambas series, Matt Fraction, juega en *F.F.* no ya en otra liga, sino a un juego bien distinto. Si en *Ojo de Halcón*, lo superheroico es un pretexto para contar historias cotidianas de tono *noir* sobre cómo un hombre intenta sobrevivir al desastre en que se ha convertido su vida, en *F.F.* lo superheroico es también una excusa, aunque en este caso su fin es muy distinto: explorar qué nos puede decir sobre nuestra propia vida, sobre nuestra propia familia, un concepto tan alejado de la realidad como el del "grupo de superhéroes".

Nada que no hicieran ya Stan Lee y Jack Kirby en *Los Cuatro Fantásticos*, claro está; al fin y al cabo, *F.F.* es un *spin-off* de la Primera Familia de Marvel. El elemento diferencial lo pone Mike Allred, un dibujante que comparte con Kirby no solo ciertos rasgos de estilo, sino también una habilidad que roza lo insultante para captar emociones humanas genuinas en medio de todo el confeti de colorines, tanto en el gesto facial como en el "movimiento" de los cuerpos. Pero hay una gran diferencia entre Kirby y Allred. El primero era especialmente diestro a la hora de representar emociones extremas como la violencia, el odio, los celos o la megalomanía (¿cuánto de lo que vio en Bastogne durante la guerra afectaría para siempre a su obra?), mientras que emociones más intermedias como la ternura, el afecto o el amor siempre acababan un poco ahogadas por su trazo más *kitsch*, tal vez debido a que la forma que tenía Lee de plantear las relaciones humanas era básicamente un cliché, quién sabe, pero el caso es que Susan Storm siempre pareció un maniquí de escaparate parándose en diferentes poses.

A Allred le pasa justo lo contrario. No parece tener gran interés por las emociones violentas y, cuando las aborda, imita deliberadamente las poses más kitsch y vacías de Kirby. Sin embargo, en todas sus viñetas incluye detalles exquisitos y sutiles que podrían pasar por gestos casuales captados en una foto familiar o en una película casera de Super 8 rodada durante una barbacoa. Ambos son dibujantes en busca de lo absoluto, si bien la búsqueda de Kirby tiene lugar en el terreno de lo cósmico y de la esfera macroemocional. Allred, en cambio, encuentra el sentido de la maravilla en el interior de las cosas pequeñas: una expresión de sorpresa, un mohín de soledad o la mirada inocente y emocionada de un niño al verse, de repente, a las puertas de una aventura. Por eso, Allred es el dibujante ideal para retomar uno de los conceptos fundacionales de la Marvel: dar cuenta de los intercam-





bios de afecto y crueldad que se dan en el seno de toda familia. Y lo es por la misma razón por la que Alan Davis fue el dibujante perfecto para *Excalibur* o John Byrne para cierta etapa de *La Patrulla-X:* nadie como ellos supieron condensar en la expresión de unos ojos, las inquietudes, el miedo al abandono y las alegrías que provoca la vida en comunidad, haciendo que dichas emociones nos resultaran inmediatamente reconocibles a los lectores niños de aquella época.

La delirante premisa de *F.F.* guarda cierto parecido, precisamente, con la de *Excalibur*. Ante la ausencia del núcleo familiar (en este caso, los Richards y sus hijos, junto con Ben y Johnny), se forma un supergrupo sustituto totalmente disfuncional, cuyas interacciones servirán para poner en primer plano las corrientes subterráneas que rigen la vida de toda familia (las "corrientes de amor" que llamaba John Cassavetes). Los Cuatro Fantásticos han decidido tomarse un año sabático, o mejor dicho, Reed, el patriarca de esta familia tradicional, ha resuelto llevarse a los suyos de excursión por el tiempo y el espacio con el fin de encontrar una cura al cáncer que le afecta, sin decirle por supuesto, ni una palabra de esto último a su querida mujercita. No vaya a preocuparse. El problema es que, desde hace un tiempo, el edificio Baxter alberga la Fundación Futuro, una especie de escuela para niños talentosos como la de Xavier, cuya matrícula está abierta a otras minorías como, por ejemplo, extraterrestres, clones y hombres peces. Reed necesita que alguien se haga cargo de la guardería y, puesto que la gestión de Recursos Humanos no es uno de sus superpoderes, le ofrece el trabajo a las cuatro personas menos cualificadas para tratar con los problemas hormonales derivados de sistemas glandulares pre-adolescentes tan diversos: el Hombre Hormiga, un padre que acaba de perder a su hija; Hulka, una adicta al trabajo con cierta tendencia a sufrir accesos violentos; Medusa, una aristócrata acostumbrada a que sus súbditos hagan todo lo que ella diga; y Darla Deering, una novia de Johnny Storm que, además de ser una superestrella del pop sin poderes, no es mucho más adulta que los niños chiflados que tiene que cuidar.



Reed ha maquillado su viaje como excursión pedagógica para sus hijos (¿qué mejor forma de aprender lo que es el Big Bang que visitarlo?) y aunque este vaya a tener, en principio, la duración de un año, las maravillosas paradojas del tiempo einsteniano les permitirán volver en tan solo cuatro minutos. Quizá por ello no se hayan molestado en buscar sustitutos más cualificados, pues ¿qué de terrible puede pasar en el tiempo que tarda uno en bajar a por cigarrillos? Nada, a no ser que… los Cuatro Fantásticos no vuelvan. Y eso es precisamente lo que ocurre:

transcurridos los cuatros minutos, los improbables nuevos líderes de la Fundación Futuro se quedan como pasmarotes mirando la grieta espaciotemporal suspendida en el vacío por la que deberían haber aparecido de vuelta los viajeros. Pero nada. Así que no les otra que volver al aula y… bueno, intentar enseñarles algo útil a estos chavales.

Por supuesto, un gran peligro acechará a la Fundación Futuro durante la ausencia de sus benefactores. El Dr. Muerte, Annihilus y Kang el Conquistador se han unido en un triunvirato de conveniencia para arruinar el legado que los Cuatro Fantásticos han dejado en la tierra, pero esto no deja de ser un mero MacGuffin del que, por suerte, Fraction solo se acuerda de tanto en cuando, porque lo que de verdad le interesa es coger todos esos interludios claremontianos en los que, entre pelea y pelea, la Patrulla-X se iba a jugar al béisbol, y hacer de ellos el tema principal de una serie que, por desgracia, se cierra en el número 16 con la partida primero de Fraction y, después, la de Allred y el resto de su familia.

Así que lo que tenemos aquí es el primer volumen de los dos que componen uno de los mejores cómics infantiles que ha dado la Marvel. Y digo infantil en la mejor de sus acepciones, aquella que sirve de respuesta a las amargas, y en parte justificadas, quejas que recientemente expresaba Alan Moore con respecto del cómic de superhéroes, un género que al haber perdido su público original, los niños, ha perdido con él su valor más preciado, el asombro y el sentido de la maravilla, a cambio de una nostalgia de plástico para treintañeros que, en último término, resulta vacua.[1] Sentido de la maravilla hay a raudales en *F.F.*, pero no porque vaya dirigido a un público infantil, sino porque apela precisamente a otra de las cualidades que Moore acusa al género superheroico de haber perdido: la conexión con la realidad. Y es que no hay nada más cercano al sentido de la maravilla que la capacidad que un niño tiene de asombrarse e ilusionarse ante las cosas nuevas, ante todos esos acontecimientos que le hacen aprender cómo es la vida de verdad.



Este primer tomo de *F.F.* está repleto de escenas en las que dicho aprendizaje emocional aparece convenientemente disfrazado con los ropajes de la fantasía, siempre desde el punto de vista de un niño, o de algún adulto que no ha dejado de serlo (para bien). Así, las peripecias de Bentley-23, clon infantil de El Mago, que se sabe destinado a ser un supervillano el día de mañana, parece tener bastante más importancia que los estereotipados y cansinos planes de conquista del Dr. Muerte. A Bentley se le presenta la ocasión ideal de practicar su villanía ayudando a sus amiguitos topoides, Tong, Turg, Mik y Korr, a estropear una cita romántica entre Wyatt Wingfoot y Hulka, objeto ésta última de los desvelos amorosos de los encantadores niños subterráneos. Pero

[1] Este juicio de Alan Moore ha sido recogido en diversos medios, entre ellos el diario británico *The Guardian* y *El País*. La entrevista original, sin sus declaraciones sacadas de contexto, puede encontrarse en: http://slovobooks.wordpress.com/2014/01/09/last-alan-moore-interview/

Bentley no puede evitar su propia inocencia y, al desencadenar contra la pareja el ataque de un leviatán marino especialmente bondadoso y torpe, el monstruo no consigue ni siquiera emerger del agua, haciendo que los reflejos de la luz sobre su piel provoquen una especie de aurora boreal subacuática que crea la atmósfera perfecta para que los tortolitos cierren su cita con un beso.

Esta escena resume perfectamente el espíritu de *F.F.* al romper con las viejas categorías del Bien y del Mal asociadas con los códigos del género para hacer que emerja lo que verdaderamente importa: los sentimientos que nos llevan a cometer actos malos y actos buenos; es decir, ese "plus" de realidad que Moore busca y no encuentra. Por eso son aquí tan importantes los juegos y las travesuras de los niños, pues a través de ellos y de la imitación de las conductas de los adultos, lo que persiguen es integrase en una comunidad en la que se sientan queridos. (Con el tiempo y gracias precisamente a esta villanía frustrada, uno de los niños topo descubre que lo que verdaderamente le gusta es vestirse como una chica, gracias a lo cual supera su obsesión por Hulka y empieza a descubrirse a sí mismo).

Hay que decir, sin embargo, que lo mejor de *F.F.* está aún por llegar, pues, con la salida de Fraction y la incorporación como dialoguista de Lee Allred, el hermano de Mike, la serie afianzará su anclaje con la realidad en el siguiente y último volumen, llegando a alcanzar cotas emocionales y humorísticas memorables en una escena en la que se asocia el racismo infantil con el hecho de que en los cómics Marvel exista una regla no escrita que clasifica a los personajes como héroes o villanos en función de que los colores de su uniforme sean o no primarios. Sirva este primer volumen de *F.F.*, titulado aquí en España "Las partes de un hueco", como introducción y monumento al trabajo de la que debería ser considerada la verdadera Primera Familia de la Marvel, los Allred, autores también (con Peter Milligan) del que es mi modesta opinión el mejor cómic autorrefencial jamás publicado por la Casa, *X-Force / Xtatix* (con perdón de Steve Gerber) y del título con el que darán continuidad a sus delirios en *F.F.*: *Silver Surfer*.

Qué lástima que Alan Moore ya no lea cómics de superhéroes. Le encantarían.

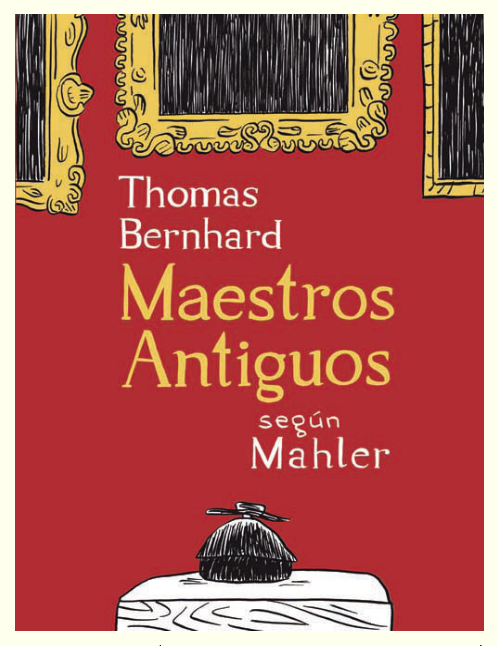
Roberto Bartual

*Después de una breve carrera como actor de cine (*El abuelo, la condesa y Escarlata la traviesa*, Jess Franco, 1994), Roberto Bartual (Alcobendas, 1976) decidió perseguir la mucho más lucrativa carrera de escritor. Co-autor de* La Casa de Bernarda Alba Zombi *y traductor, actualmente colabora con el colectivo Dátil (*Dramáticas aventuras*) y Julián Almazán como guionista en varios proyectos relacionados con el cómic. Sus relatos pueden encontrarse en las antologías* Ficciones *(Edaf) y* Prospectivas *(Salto de Página). Es editor y redactor de la sección de cómic de la revista digital* Factor Crítico. *Obtuvo el premio extraordinario de doctorado 2010/11 en la Universidad Autónoma de Madrid con la tesis* Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic, *y su investigación en esta área puede encontrarse en publicaciones como* Studies in Comics, Journal of Scandinavian Comic Art *o* Revista de Arte Goya. *Aunque ha descubierto que para ganarse la vida tiene que dar clases de Literatura Infantil y Ciencias Sociales en la Universidad Europea de Madrid.*

Thomas Bernhard. Maestros antiguos según Mahler

Nicolas Mahler

Sins Entido, 2013



A Nicolas Mahler el arte le importa. Le importa a pesar del tono cómico con el que lo trata en sus cómics; si no fuera así no le dedicaría tantas páginas. El humor, en el fondo, es la mejor prueba de lo mucho que le importa: nadie se toma más en serio las cosas de las que habla que un humorista. Mahler se ha cuestionado no solo la función del arte, sino también si el cómic lo es, y en caso afirmativo, qué consecuencias tiene eso. ¿Es positivo, es negativo, da lo mismo? A contestar esta pregunta dedicó la mayor parte de *La teoría del arte versus la señora Goldgruber* (Sins Entido, 2012), que no es otra cosa que un juego, porque eso es el arte para él. Para entender las cosas no hay nada mejor que jugar con ellas, desacralizarlas, diseccionarlas desde el humor.

Por eso, aunque *Maestros antiguos* sea una adaptación, también se inserta con total naturalidad en la obra personal de Mahler, en su reflexión sobre el arte. La novela original, obra de Thomas Bernhard, es deliberadamente oscura en su lenguaje. Incluso visualmente impone al lector una sensación de agobio: no hay ni un punto y aparte, ni hay capítulos. El divagar del narrador, un tal Atzbacher, se mezcla con el del personaje central, el viejo Reger, en un *mazacote* de ideas lleno de repeticiones, perífrasis, circunloquios y frases *espejo*, con los mismos elementos en orden inverso. Intuyo de hecho que en el original en alemán la fonética seguramente se sume a este jolgorio. Un ejemplo:

> […] yo me desvivo siempre por ello, dijo Reger, aunque digo siempre que no me desvivo, que no me interesa, que no siento curiosidad por saber lo que opina el público, me desvivo por ello, naturalmente miento cuando digo que no me desvivo, cuando sin embargo me desvivo siempre, reconozco que me desvivo siempre por ello, sin cesar, dijo. (Thomas Bernhard. *Maestros antiguos. Una comedia*. Madrid, Alianza Editorial, 1990, p. 112.)

Las casi doscientas páginas de *Maestros antiguos. Una comedia* transcurren exclusivamente en la sala Bordone del Kunsthistorisches Museum de Viena. Un solo espacio, dos monólogos entremezclados con una técnica literaria experimental y tres únicos personajes: es lo que no hace demasiado tiempo habríamos considerado, desde luego, una novela *inadaptable* al cómic.

Pero las cosas han cambiado mucho en el último par de décadas. No quiero extenderme mucho en este punto, pero creo que la adaptación de *Ciudad de cristal* (Paul Auster, David Mazzucchelli y Paul Karasic, Anagrama, 2008) fue la primera piedra en un camino

diferente para aproximarse desde el lenguaje del cómic a obras literarias. Desde entonces se ha entendido que no se trata de ilustrar las peripecias de unos personajes, ni de narrar visualmente una *historia*, sino de apropiarse de todo ello y desarrollar entonces una obra personal, en la que se expresen conceptos abstractos a través de las herramientas de las que dispone un dibujante. Es un reto, y precisamente por eso cuando sale bien el fruto es una obra fuera de lo común.

Mahler es consciente de lo que tiene entre manos y toma en consecuencia las decisiones propias del que se siente libre para manejar el material de base sin complejos. Si Bernhard teje una maraña densísima, él opta por lo contrario: viñetas grandes, la mayoría a una página, con su línea habitual pero sin sombras apenas, mucho espacio vacío para que respire el dibujo, y unos toques de amarillo para alegrar el blanco y negro de partida. No renuncia a la repetición propia de la novela, pero la desbroza para quedarse con algunas de las frases más brillantes, y construir un hilo discusor centrado en lo que a él le interesa: la historia y la crítica del arte.

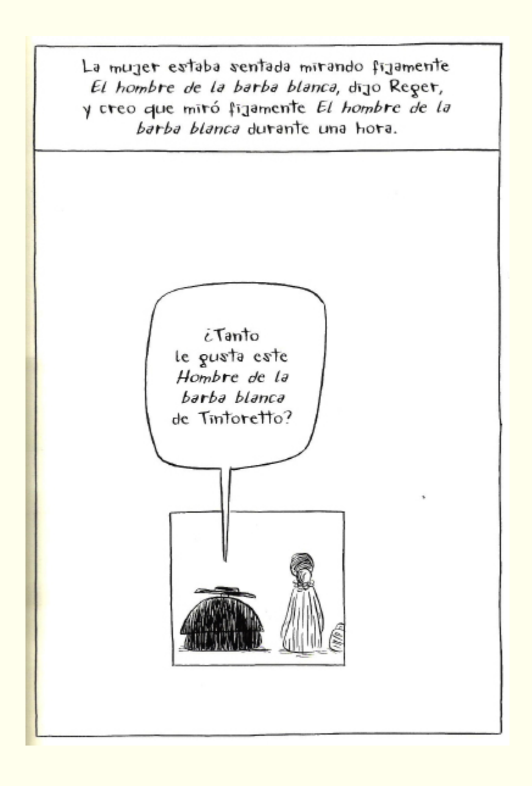
La novela *Maestros antiguos* toca muchos más temas, aunque yo la he leído, sobre todo, como el retrato patético de un misántropo al que nada le gusta ya, el viejo musicólogo Reger. "No hay nada que soporte menos que…" es algo que dice, en una u otra variante, multitud de veces. No le gustan los profanos en el arte, ni tampoco los expertos, no le gustan los maestros consagrados ni tampoco sus contemporáneos. No soporta tampoco a la gente, ni a los extranjeros ni a los austriacos. Hay un pasaje fascinante en el que se queja de lo sucios que están los retretes en su país. Habla de la decadencia de la cultura occidental, pero le parece que los clásicos no son para tanto, y de hecho le aburren. Todo se critica hasta el ridículo, se dice por ejemplo que el Greco no sabía dibujar manos, lo cual me recordó inevitablemente a alguna de las eternas discusiones sobre dibujo que aparecen con frecuencia en el cómic.

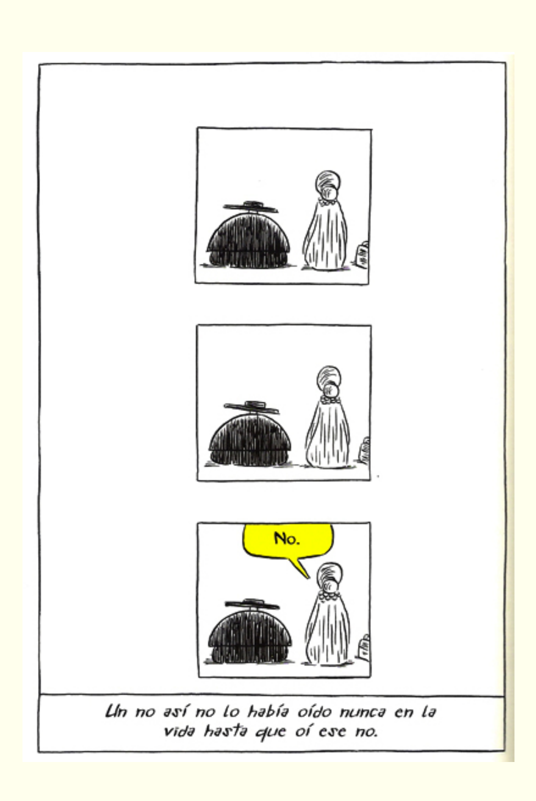
Pero, como decía, Mahler aparta las anécdotas de la vida de Reger, sus opiniones sobre la decadencia austríaca y otras cuestiones y se centra en el arte. En ambos casos, novela y novela gráfica, queda reducido a su caricatura, porque parte de su desmitificación. No existe la perfección, la obra maestra es una puerilidad y una mentira. Los Maestros Antiguos prostituyeron su arte y lo pusieron al servicio del poder político y religioso: "Los pintores no han pintado lo que hubieran tenido que pintar, sino solo lo que se les encargaba, o bien lo que les facilitaba o les proporcionaba dinero o fama" (Mahler, p. 62). El síndrome de Stendhal es una extravagancia romántica. Cualquier obra, examinada con el debido detenimiento, destapa sus errores, y eso horroriza a Reger, porque, como crítico, se ve abocado a renunciar al disfrute. Criticar, y por tanto profundizar en una obra, la destruye inevitablemente. Yo no puedo estar de acuerdo con esto, pero en el razonamiento de Reger nos lleva a un callejón sin salida, claro: todo arte es ridículo. Por eso solo reduciéndolo a su caricatura, o contemplando un detalle aislado, podemos tolerarlo. Y ahí es donde brilla Mahler como el gran dibujante que es, al recrear los cuadros y reducirlos a una parte en la que está el todo, o al reflejar a través de una caricatura tan personal como es de esperar en él la vulgaridad oculta.

Mahler se introduce en la adaptación dibujando al narrador Atzbacher con su propia caricatura —que ya vimos en *La teoría del arte versus…*— y así comparte el debate y hace suyas las dudas de Atzbacher y la empatía de este hacia la postura de Reger. El desencanto y el hartazgo llevan al odio: ya no se soporta nada. Pero en el caso de Reger hay algo que precipitó ese odio. Su mujer murió y el arte no lo consoló. Confiamos en los Maestros

Antiguos, los atesoramos y pensamos que en los momentos decisivos de nuestra vida nos salvarán, pero no es así. "Por muchos que sean los Grandes Ingenios y por muchos los Maestros Antiguos que hayamos tomado por compañeros no sustituyen a nadie, así Reger, al final todos esos, así llamados, Grandes Ingenios y esos, así llamados Maestros Antiguos nos dejan solos" (Mahler, pp. 128-129). En las páginas finales de la novela, que Mahler interpreta desde el simbolismo de una manera emocionante, nos damos cuenta de que la posición de Reger es puro resentimiento. La secuencia en la que Reger conoce a su futura esposa, por cierto, es de una desnudez desarmante, y me parece el mejor ejemplo de como la prosa rococó de Bernhard la traduce Mahler a un sencillo minimalismo, y la dota de un silencio magníficamente situado, que da una pausa a la escena que casi diría que la cambia por completo. Comparémoslas:

> ¿Tanto le gusta este *Hombre de la barba blanca* de Tintoretto?, pregunté a la que se sentaba a mi lado, dijo Reger, *y al principio no recibí respuesta a mi pregunta*. solo después de bastante rato dijo la mujer un *no* que me fascinó, *un no así no lo había oído nunca hasta ese no*, dijo Reger. Entonces, ¿no le gusta *El hombre de la barba blanca* de Tintoretto?, le pregunté a aquella mujer. No, no me gusta, me respondió la mujer. (Bernhard, p. 124)





La amargura y las reflexiones nihilistas de Reger nos llevan a cuestionarnos irremediable para qué sirve el arte, si ni nos cura ni nos consuela. Por qué persistimos en él. Porque esta novela puede resumirse de modo muy conciso: todo es una mierda PERO. El arte es odioso pero volvemos a él. No es sublime, no es divino, pero Reger sigue yendo cada dos días a sentarse en el banco de la sala Bordone, frente a *El hombre de la barba blanca* de Tintoretto, el cuadro que odia pero que no puede dejar de mirar.

Esa paradoja no se resuelve nunca, porque el final de la novela, ejecutado con mucha gracia en la novela gráfica, remata la farsa al llevarse a los dos protagonistas a una representación teatral que, por supuesto, "fue espantosa". Pero la paradoja sigue ahí. Incluso,

ya digo, aunque yo no esté en absoluto de acuerdo con Reger. Pero sí veo otra angustia en el arte, en la medida en que a través de él buscamos dar sentido a nuestra existencia. El arte y las historia explican el mundo, e intentan responder a las preguntas universales que, en realidad, no tienen respuesta. Pero seguimos pensando que tal vez la tengan, y por eso seguimos generando arte, y siempre lo haremos. Y nos fallará, pero también nos redimirá si al final de nuestra vida hemos creado algo que remueva las entrañas de uno de nuestros semejantes. Y si no, dará igual, porque el arte, nos guste o no, lo odiemos o no, es parte de nosotros.

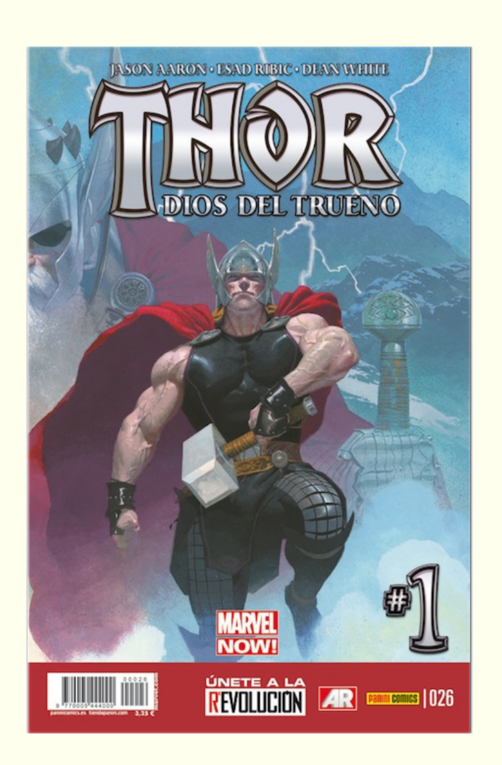
Gerardo Vilches

Gerardo Vilches es licenciado en Historia por la UCM y máster en Métodos y técnicas de investigación por la UNED. Escribe sobre cómics en su blog, The Watcher and the Tower*, y en* Entrecomics*. Colabora con* Rockdelux *y ha participado con varios textos en* Panorama: la novela gráfica española hoy *y en el monográfico sobre manga bizarro de la revista* Quimera*. Es autor de* Anatomía de un oficinista japonés*. Realiza su tesis doctoral sobre las revistas satíricas de la transición, y como le quedaba un poco de tiempo libre, no se le ocurrió otra cosa que montar junto a Octavio Beares esta revista que estás leyendo.*

Thor. El dios del trueno

Jason Aaron, Esad Ribic

Panini, 2013



El reciente —aunque ya caduco pues vamos por el segundo— relanzamiento de la casa de las ideas bajo el título genérico de Marvel NOW tenía como objetivo agitar un poco las cosas en la editorial. Mover a los autores de sus espacios de confort ubicándolos en colecciones en las que en un principio no hubiéramos imaginado y agrupándolos con dibujantes con los que no hubieran trabajado, creando así equipos creativos nuevos en colecciones novedosas que dieran una vuelta de tuerca importante al universo común de Marvel. En una industria que subsiste desde hace años gracias a la repetición de patrones en muchas ocasiones ya gastados resulta fundamental que los ineludibles reinicios periódicos, más o menos camuflados en forma de eventos o iniciativas editoriales, sean exitosos y aporten la necesaria impresión de novedad al lector prometiendo nuevas dosis de los personajes de siempre desde un prisma completamente diferente. Tras algo más de un año desde su lanzamiento con algunas de las nuevas series asentadas y otras ya tristemente canceladas, parece un buen momento para juzgar el resultado de la iniciativa. Sin embargo este no es el momento ni el lugar para ello pero sí aventuraré que la valoración global se encuentra más cercana al aprobado que al suspenso, especialmente si la comparamos con otros movimientos similares de años recientes, de la misma o distinta editorial. Marvel NOW nos ha dado algunas series realmente sobresalientes, algunas de las cuales irónicamente han tenido que ser canceladas, nos ha mostrado que el tebeo de superhéroes del siglo XXI existe y ha servido para consolidar la posición y reputación de algunos de sus autores.

Entre las cabeceras que han reafirmado a sus autores ante la industria podemos enmarcar *Thor: dios del trueno*, serie capitaneada por Jason Aaron y Esad Ribic que ha sabido reinventar con éxito las aventuras del dios nórdico y hacerlas de nuevo interesantes tras años de deambular entre las posiciones medio-bajas de las listas de ventas a pesar del éxito del personaje en el cine. El acierto de Aaron ha sido alejar al personaje de los lugares comunes en los que solemos verlo, extraer a Thor del colorido mundo de los superhéroes para introducirlo en una historia de fantasía heroica clásica pero con toques de ciencia ficción y sin perder el espíritu del personaje. No se trata de una historia de Conan en el espacio. La serie nos lleva a través de tres momentos temporales diferentes con tres Thor desiguales, el joven y arrogante príncipe de Asgard, el adulto vengador que conocemos hoy y el anciano y ya cansado rey de una Asgard lejana en el tiempo. Juntos a través del continuo temporal lucharán contra un ser que pretende aniquilar a todos los dioses de la existencia para asegurar un mundo libre de divinidades. Aaron hace un estudio de Thor

como deidad, no como superhéroe y es esa faceta la que hace a la serie funcionar tan bien aunque finalmente sea dada de lado y volvamos a los derroteros habituales.

De entre la cúpula de guionistas estrella de Marvel, Aaron es probablemente el más salvaje, no solo por el gusto del escritor por las historias de personajes brutales, fuera de la ley y sin demasiados dilemas morales sino también desde la perspectiva del alejamiento de los cánones de la industria con el que coquetea tímidamente en su obra. Aaron juega dentro de los términos que impone el cómic de superhéroes norteamericano sin salirse de ellos pero rozando los límites y plantea debates sugerentes pero que no suelen llegar a dar todos sus frutos precisamente debido a estos límites. En *Thor: dios del trueno* se plantean algunas de estas ideas, cuestiones sobre la naturaleza de la divinidad y su pertinencia en una sociedad madura, sobre la duda y sobre la necesidad cultural de un ser superior, pero que ven inacabada su reflexión. Leyendo entre líneas y conociendo tan solo vagamente la obra del autor, uno puede intuir las ideas que se quedaron en la cabeza de Aaron a la hora de escribir el guión de la serie y que quizá en otra editorial hubieran podido ser publicadas. Pero Aaron conoce muy bien el entorno en el que se mueve y los mecanismos que lo accionan y no tiene intención de abandonar la comodidad de su posición, así, deja esas ideas al vuelo para que las recoja quien le interese mientras reconduce la historia dentro de los canales convencionales del género, terminando lo que comienza como un enfrentamiento entre la sociedad y la divinidad, entre el hombre y el dios en la clásica lucha del bien contra el mal. Convertir finalmente al propio villano en aquello que quería erradicar, un dios, le permite eludir la cuestión y acabar el relato con un simple enfrentamiento entre dioses buenos y dioses malos, con un Thor devuelto a su identidad de superhéroe y salvador del mundo.

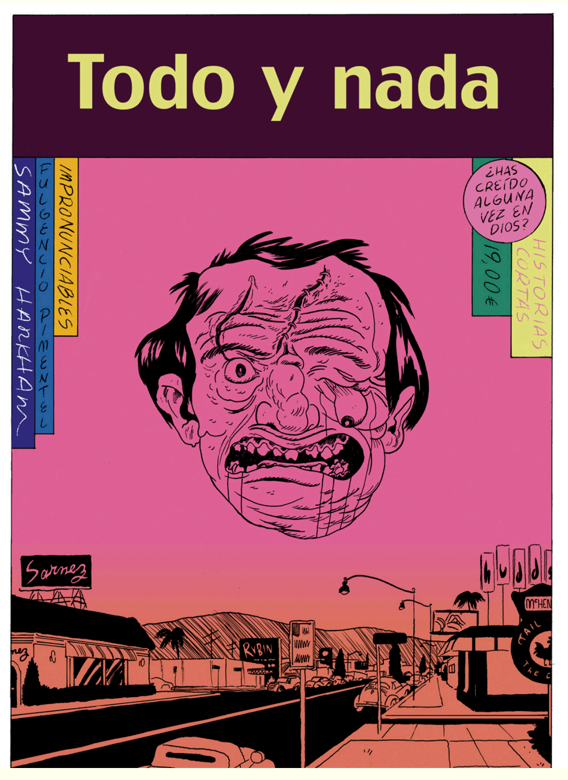
Sin embargo no podemos culpar a Aaron de la falta de profundidad en su planteamiento, ni tampoco a la propia Marvel. *Thor: dios del trueno* es un tebeo de superhéroes y como tal cumple su objetivo con creces. Ofrece grandes dosis de acción y aventura con un dibujo de Esad Ribic que engarza a la perfección con la épica del relato y un coloreado de Dean White directamente sobre el lápiz que sorprende por ser uno de los resultados más acertados de esta técnica tan de moda en años recientes. Esta colección reposiciona a Aaron como uno de los guionistas que más tiene que ofrecer en la industria y pone las esperanzas en ver futuros trabajos del autor desde la independencia mostrando sin impedimentos todo su ideario.

Borja Usieto

Todo y nada

Sammy Harkham

Fulgencio Pimentel, 2013



Sammy Harkham (Los Angeles, 1980) es judío, vivió su adolescencia en Australia, ha estudiado técnicas cinematográficas, regenta una librería en su ciudad natal (Family Bookstore) y es cofundador de Cinefamily, una asociación sin ánimo de lucro que proyecta "películas raras y maravillosas". Todos estos datos son relevantes a la hora de abordar su obra. También es relevante —y probablemente es su mayor logro hasta el momento en términos de influencia global en el medio— el hecho de que Harkham fuera el fundador, ideólogo y coordinador de *Kramers Ergot*, una antología de cómic alternativo que a partir de su cuarto número (Avodah Books, 2003) se convirtió en piedra angular de la vanguardia norteamericana, recuperando un espíritu *underground*, experimental y lúdico aparentemente opuesto a la dirección más discursiva y ortodoxa del momento. Sin embargo, el propio trabajo de Harkham como historietista parece bascular siempre entre lo viejo y lo nuevo: los lectores más conservadores tienden a considerarlo "demasiado alternativo" mientras que los aficionados a la vanguardia ven sus páginas "demasiado clásicas". Es precisamente esa tensión la que aporta una dimensión especial al trabajo de este joven autor, y en gran medida es uno de los ejes en torno a los que gira toda su obra.

Todo y nada es una recopilación de la mayor parte de las historias de corta y mediana extensión dibujadas por este autor de exigua producción. Si el título de su edición original (*Everything Together*; PictureBox, 2012) parece restar importancia al contenido del libro y aludir a su condición de cajón de sastre, el de la edición española añade un interesante matiz: entre cubierta y contracubierta tenemos (casi) todo lo que ha producido este autor a lo largo de más de una década para distintas cabeceras… apenas 90 páginas. Pero no es ese el único significado que puede extraerse del título de la edición española. Las páginas de Harkham se desarrollan casi siempre con una gran levedad narrativa, a partir de anécdotas muy alejadas del conflicto y la experiencia trascendente (véanse por ejemplo la abúlica "Somersaulting" o la cotidiana "Lubavitch, Ucrania, 1876"), pero al tiempo logran capturar un sentimiento importante de duda existencial y desamparo. Ambas preocupaciones entroncan sin duda con su propia herencia judía, explícita al menos en un par de historias del presente libro y especialmente patente en el tono cómico y autoparódico de "Lubavitch, Ucrania, 1876", donde el protagonista es un sosias del propio autor que, en lugar de dibujar cómics, transcribe textos sagrados. El sentimiento de impotencia e irre-



levancia es incluso más evidente en la citada “Somersaulting”, muy posiblemente inspirada en la propia estancia de Harkham en Australia, donde dos jóvenes aburridas sobreviven a un verano agobiante y vacío mientras hacen planes para huir del lugar en cuanto se presente la oportunidad. A lo largo de las 21 páginas de tedio y angustia vital de esta historia, resuelta a base de páginas con viñetas de idéntico tamaño —un ritmo invisible y una pista para comprender el tedioso efecto del paso del tiempo sobre los personajes—, asistimos a lo que podría parecer una reformulación de *Ghost World* de Daniel Clowes expurgado de todos sus personajes inquietantes, su cinismo y su misantropía. Estas características negativas sí que están presentes en “Universidad de Yale, 1982”, lo cual resulta llamativo, ya que se aleja del tono general de Harkham. De hecho, si algo caracteriza su obra, es la constante de que el hombre no es culpable, sino, si acaso, víctima de la propia vida y sujeto a designios por encima de su comprensión, como podemos comprobar en otra de las historias, “Elisha”.

Otra de las piezas fundamentales del libro es “Pobre marinero”, publicada originalmente en el cuarto número de *Kramers Ergot* (a razón de cuatro viñetas por página), recopilada en un hermoso libro homónimo donde cada página reproducía una única viñeta (edición española a cargo de Apa Apa, 2009), y remontada de nuevo en *Todo y nada* con doce viñetas por página, curiosamente coincidiendo con la idea original del autor en el momento de su concepción. “Pobre marinero” es la adaptación de un cuento de Guy de Maupassant, “En el mar”, y en ella encontramos de nuevo, como en “Somersaulting”, el esplín y la búsqueda de algo que no se sabe lo que es ni dónde se encuentra; como en “Elisha”, la impotencia y la crisis de fe.

Como se mencionaba al comienzo de este texto, Harkham se debate entre lo nuevo y lo viejo. O más concretamente, en la amalgama entre los nuevos temas y preocupaciones presentes en el cómic de hoy en día y el clasicismo en su formato y diseño general. No es de extrañar, por tanto, que en una época en que los autores de su generación optan cada vez más a menudo por historias de largo aliento presentadas directamente en formato de novela gráfica, él decidiera en 2006 comenzar a publicar una serie de *comic books* con el títu-



lo *Crickets* donde fue serializando algunas historias largas. Los dos primeros números los publicó la ya veterana e influyente editorial canadiense Drawn and Quarterly, pero el tercero hubo de ser autoeditado por el propio autor debido a que los pedidos de las librerías no alcanzaban los mínimos requeridos por la distribuidora principal de Norteamérica, Diamond. En ese tercer número de *Crickets* (que el firmante de estas líneas se atreve a calificar de obra maestra) daba comienzo la que será una de las próximas novelas gráficas de Harkham, "Blood of the Virgin". Se trataba de un relato sobre la vida familiar y profesional de un cineasta que se dedica a montar películas de serie Z con metraje desechado de otras producciones de bajísimo presupuesto. Como en otras historias incluidas en *Todo y nada* ("Napoleón", "Lubavitch, Ucrania, 1876"), Harkham juega a la transposición, a presentar historias en las que plantea el propio medio del cómic y las tribulaciones de sus autores encarnadas en personajes ajenos a la historieta. El dibujante tiene especial querencia por el cine de terror y de *exploitation* y el cómic, históricamente y hasta hace relativamente poco, no ha sido otra cosa que género y *exploitation*. En este sentido es comprensible la intención de Harkham de recuperar, enlazando con su declaración de principios referida a Cinefamily, lo que podemos llamar momentos "raros y maravillosos" del cómic, o directamente "comics de serie B". La propia portada de la edición española de *Todo y nada* —realizada *ex profeso* por el autor— viene a reforzar el concepto, con ese aplanado y desierto paisaje angelino sobre el que sobrevuela una horrible máscara de película de terror. En el interior, una ilustración a doble página de un misterioso encapuchado armado con un cuchillo y entrando en una habitación exquisitamente decorada, remite inevitablemente a un *giallo* de Dario Argento, al igual que lo hace la última de las historias del libro, "Pesadilla", un *slasher* canónico en tres páginas. La anterior, "Un marido y una mujer", con su ambiente isabelino, sexo, violencia y monstruosidades gratuitas, es todo un guiño a las películas de horror de la británica productora Hammer en las décadas de los 60 y 70 del pasado siglo.

Todo y nada está asimismo salpimentado de pequeñas tiras, algunas cómicas, otras autobiográficas, y otras que combinan ambos aspectos. Es una nueva muestra del apego de Harkham por la tradición del cómic, reflejada aquí en la —insoslayable desde un punto de vista artístico y cultural— tira de prensa. Especialmente interesante resulta una ellas porque su extrema simplicidad sugiere una serie de conceptos mucho más complejos. Se

presenta en este libro en la doble página de créditos y originalmente fue la última página del tercer y último número de *Crickets*. Se divide en cuatro viñetas y en ellas vemos a dos boxeadores. Se escucha sonar la campana y uno golpea al otro y vuelve a golpearlo. Eso es todo. Trae a la mente —tanto por los porrazos como por el estilo de dibujo— al *Popeye* de E. C. Segar y se encuadra en el *slapstick*, género que, cinematográficamente hablando, se encuentra entre los más denostados hoy en día. Esta humorada puramente física —que hace gracia porque es un cómic y está dibujada en un estilo caricaturesco— en el fondo representa un acto de violencia brutal y de explotación de los instintos más primarios para proporcionar entretenimiento. Como el cine de serie B. Como los tebeos durante muchas décadas. Y aun así, ¿por qué renunciar a ello si forma parte intrínseca de nosotros, de nuestra historia y de nuestra cultura?

Alberto García Marcos

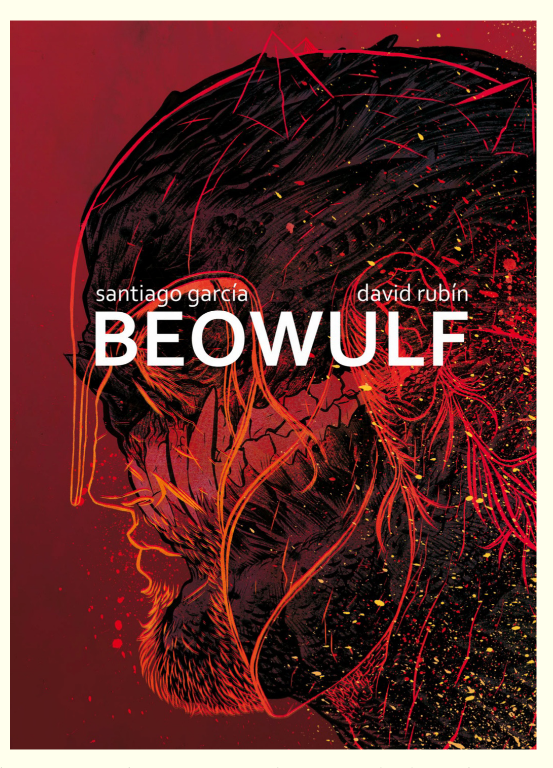
Alberto García Marcos (Bilbao, 1973) es miembro fundador de la web entrecomics.com *y realiza crítica de cómic en distintas publicaciones, además de participar en obras colectivas como* Panorama *(Astiberri, 2013) y* Supercómic *(Errata Naturae, 2013). Ha traducido del inglés al español diversos títulos y en la actualidad es editor en Entrecomics Comics y Fulgencio Pimentel.*

Beowulf

Santiago García y David Rubín

Astiberri, 2013

1- El mito



Nuestra Historia (la de la humanidad, en mal empleadas mayúsculas) está repleta de historias que traen ecos. Mitos, gestas que hablan de la humanidad misma porque articulan un tapiz de lo más profundo de nosotros mismos. A través de la literatura primigenia tenemos relatos de la necesidad humana por comprender, enfrentar y superar lo trascendente, lo inabarcable. Morimos y nada sabemos de lo que sucede después, así que hacemos poblar el mundo de ideas inasibles, incertezas, temores. Hacemos Carne al miedo.

El mito griego interpreta la realidad desde el Cosmos, desde el Orden que simboliza una idea de pueblo pleno, asumido plenamente por la polis ateniense. El Olimpo divino es cercano, la tierra es próspera, de *demos* y *cratia*, el Mediterráneo es un lugar de encuentro (o desencuentro), no de incertidumbre a lo desconocido. Pero incluso en la bendición de sentirse los Elegidos, el miedo y el enemigo aparecen en sus tradiciones (el Cíclope feroz, la Medusa petrificadora, que son el eco mitológico de incontables enemigos reales).

Los pueblos germánicos vivieron el desorden y lo desconocido y sus fábulas son, si nos centramos en *Beowulf*, plasmaciones del miedo y la incertidumbre. Cierta sensación de que El Reino jamás será en paz. No hay orden en un sentido griego, en los mitos sajones o escandinavos. Normal, es otra naturaleza, otro clima, es una sociedad menos civil, más guerrera, feroz y consciente de que tras el mar no saben qué hay.

Los monstruos son una plasmación maravillosa. No son metáfora de nada, sino la evidencia con forma física del miedo intraducible. Seguimos queriendo nuestros propios monstruos. De Lovecraft y su detalle sobre lo inaprensible al "otrismo" que Poe o Stevenson instauran en la literatura, pasando por la pintura agónica de Francis Bacon. En este contexto recuerdo las declaraciones de Peter Jackson diciendo que su dragón para *El Hobbit* va a ser algo nunca visto.[1] Necesitamos del horror. Hacemos visible lo invisible, encarnamos con imaginación nuestro *pathos*.

[1] "I want to present the most venal, scary, decrepit, nasty dragon I possibly can." Declaración de Peter Jack-

Incluso esa literatura pop que ha sido la Marvel de los sesenta ha sabido representar al monstruo una y muchas veces. Posiblemente la más afinada y terrible sea la creación gráfica por parte de Jack Kirby de Galactus en el número 49 de *Fantastic Four* (1965). Hablamos de una criatura casi divina que adviene a la Tierra para devorarla. Un dios amoral que se alimenta para sobrevivir en el espacio, una criatura que simboliza el miedo definitivo en la era espacial. El universo es, o esconde, al apocalipsis final con forma antropomórfica y consciente. Siempre me ha fascinado una imagen, la del siguiente número 50 de la colección, la marcha final del devorador de mundos envuelto en energía crepitante (es de suponer que atrona, vamos).



Fantasctic Four 50, Stan Lee, Jack Kirby y Joe Sinnott.

Es en ese momento donde Kirby (quizá Stan Lee también, aunque lo dudo) realmente capta toda la fisicidad de su monstruo definitivo. Entre el ser y el provocar, entre energía y materia, una pesadilla de entropía de poder destructivo que o se consume o lo consume todo. Y no está en su voluntad el consumirse él mismo.

David Rubín (Ourense, 1977) ha comentado en varias ocasiones que Jack Kirby es una de las influencias en *Beowulf*. Yo la advierto, entre otras cosas, en su capacidad para crear monstruos. Los seres imaginados por el dibujante neoyorkino poseen todos una cualidad de "fuerza de la naturaleza". Ninguno igualará el tecno-horror galáctico mencionado, pero todos, de Annihilus a Blastaar pasando por sus creaciones para DC Comics en los setenta, hacen de lo físico el elemento primordial. Del mismo modo Rubín enfrenta las monstruosidades del relato anglosajón, como fuerzas de la naturaleza que surgen del vientre mismo de la tierra (tomando la literalidad del texto original, anónimo fechado en fecha incierta, entre el siglo VIII y el XII de nuestra era). Pesadillas dentadas, fieras de regusto a equino picassiano, turgencias de la Nueva Carne que no se pretenden elaborada metáfora. Son miedo hecho carne, vísceras y sangre.

El miedo es el origen de los mitos y este tebeo lo capta como pocos en tanto que revisión contemporánea (que no posmoderna) de una obra enraizada precisamente en el mito, en esa nébula entre historia, creencia y fe propia de los paganismos.

2- La pugna

Un reino se marchita, temeroso de un monstruo asesino. Un héroe llegará para salvarlos a todos y desatarlos de las tinieblas, que diría Tolkien, matando a la bestia Grendel y sus

---

son consultada en Los Angeles Times. Hero Complex. http://herocomplex.latimes.com/movies/hobbit-peter-jackson-talks-smaug-cameo-creature-design/.

mayores. *Beowulf* es la lucha entre dos opuestos, el Hombre Viril y la Bestia. Las Bestias, mejor. No se entiende de un modo lineal, de relato ortodoxo, sino en tanto que símbolo plasmado en narrativa, como flashes de luz intensos que jalonan una lectura espasmódica. El conflicto contra lo aberrante nos hace, en la victoria, verdaderos reyes de la Tierra. Esto no es sino una mirada cruda a tantos lances superheróicos. El Mutante no es una bestia sino un hombre. Spiderman es un símbolo del crecimiento de la persona (del medio hombre, al hombre entero, por tanto), los 4 Fantáticos, el blanco espíritu del desarrollo de la humanidad a través de la curiosidad frente a lo desconocido. Y Superman es el reflejo de lo que queremos ser, la perfección.

Búquedas y confrontaciones que se retrotraen, claro, a los mitos y a poderosos símbolos. *Beowulf* es la historia de los hostiazos que se deben dar, y a qué, para superar las trabas que nos impiden la gloria de ser reyes. Hombres. Con la muerte del mal, el horror o lo misterioso, logramos ser soberanos del mundo. O del palacio Heorot. Gobernamos el lugar que habitamos por nuestra capacidad de victoria siempre. Y somos reyes si primero *somos*. El guerrero Beowulf tenía que llegar, algún día, al reino de Hrothgar, rey de los daneses, que es rey de nada porque no puede vencer al monstruo Grendel. Ni rey ni hombre. Es *el derrotado*. Beowulf, sin embargo, es la fuerza viril, el principio de certidumbre (púgil) que define a la humanidad.



No es una mirada bondadosa, mirada desde el presente civilizador, hacia la humanidad, pero supongo que el ser humano ha sido consciente de su predominio violento hasta hace bien poco, dadas sus prácticas habituales a lo largo de la historia. Históricamente no somos criaturas de ciencia o de filosofía, disciplinas marginales frente al arte de la guerra. Beowulf es un guerrero intenso, jubiloso, fiero. Es la aspiración de todo hombre, en fin, por los siglos de los siglos. Pero todo relato ancestral resuena como un eco en nuestro presente. Beowulf siente la vida como una energía rebelde, un imperio resolutivo de movimiento, acción y valor. El entorno moribundo, el reino en sombras de muerte, no le afecta. Sabe que para sobrevivir debe actuar. Quizá podamos observar una idea aquí, potente, sobre este tiempo de crisis ética, económica y de toda índole, acaso involuntaria en un tebeo que no se quiere posmoderno ni revisionista, sino fielmente moderno (que no es lo mismo). Los ciudadanos se acobardan, se ríen de Beowulf. No lo vas a conseguir. Pero el guerrero comprende que la verdadera derrota es persistir en la inacción. ¿Volvemos a tomar las calles como en 2011, pero quizá sin tanto miramiento y sentido de la ciudadanía? Nos machacarán los poderes, dirá el temeroso. "Vivir es solo esperar la muerte. Si podemos, tenemos que obtener la gloria antes", responde Beowulf. La lucha con el enemigo, con el monstruo, nos hace ser. O en el contexto del relato secular, nos da la gloria.

Por eso luchamos en una pugna sin verdadera conclusión, ni principio ni fin. En cierto sentido *Beowulf* (pese a su tono heroico-crepuscular en su tercera parte) es más un ciclo sin principios ni finales que un relato ortodoxo.

3- La obra y los autores.

Santiago García tenía el relato de Beowulf y Grendel en la cabeza desde hace mucho. De la génesis de este libro hablaremos luego, pero digamos que la resolutiva fuerza de David Rubín, implicándose personalmente en dar forma a la obra que habitaba la cabeza de Santiago García (Madrid, 1969), la convierte en un trabajo de perfecta amalgama. Al final este cómic es un ecuador hermosamente equilibrado entre reflexión y épica, análisis meditado y estertor fiero. Discurso y abstracción. Uno, con la lectura del tomo, no es capaz de advertir a quién debemos asignar qué. Hablar del cruce de un autor vehemente con uno que ha reposado la obra décadas es erróneo, sin duda. Como los paisajes sanguinolentos que deja Grendel a su paso, la obra ha fusionado dos visiones que han aprendido de Beowulf, aprendiendo al tiempo la una de la otra. *Beowulf*, el cómic, es una mezcolanza de voces como muy pocas cabe recordar en la historieta española (donde no sé por qué, a menudo cuando se trata de autoría compartida solemos apreciar muy claramente los límites de cada mirada autoral sobre la obra).

Y del fruto de esta mezcla ha surgido una novela gráfica que rezuma soluciones sobresalientes de narración, puesta de página y pura historieta vanguardista. Desde la capacidad para plasmar una narrativa donde poder contemplar lo simultáneo o diferentes puntos de vista sobre un mismo asunto al unísono, a la solución aterradora y sobresaliente para hacernos comprender la naturaleza predadora del monstruo, pasando por un uso del color (y tonos determinantes) cargado de intención. Hay imágenes desbordantes que ponen a la figura de David Rubín por encima, incluso, del David Rubín pretérito (el de *El Héroe 2*, que parecía un culmen ya), y hay en la historia un potente lirismo impregnado de pasión y casi diría amor donde sí creo ver a García. Tantos años amando Beowulf, queriendo hacer su Beowulf, fallando al intentarlo, macerándolo, y finalmente viéndose capaz de sacarlo a la luz… hacen que, con toda su brutalidad, esta novela gráfica no pueda ser otra cosa que un relato hermoso. Lujuria gráfica y amor por el poema original, quizá eso es lo que más se refleja de cada uno de los autores.

Pero además, el final del relato, tan "meta", incide en esta idea: obra de autor, de autores. Un escritor, un dibujante, una fluidez pese al océano físico que los separa (Baltimore-A Coruña), una obra terminada. Casi. Porque aquí aparece Javier Olivares, haciendo significativamente no el prólogo sino el epílogo. Olivares, un poeta de la imagen, había sido, hace años, quien inició el primer intento de andar el camino de la obra. Olivares, finalmente, cierra la obra, y así quien, con García, lo empezó todo, sonríe en la última página, tras la negrura del colofón dibujado, para hablarnos del poder de los relatos.

No hay mitos, no hay héroes y no hay hombres sobre el mundo sin este milagroso arte: querer contar algo, y perseverar, heroicamente, cual un Heracles moderno, hasta conseguir contarlo.

Octavio Beares

Vampir

Joann Sfar

Fulgencio Pimentel, 2013



Vampir es la gran obra de juventud de un autor que hizo de su nervio juvenil, su impaciencia juvenil y su encanto juvenil sus grandes señas de identidad. El reciente y extraordinario tomo recopilatorio —con cubiertas de tacto sensual, papel de gramaje generoso, *extras* pertinentes y traducción musical— editado por Fulgencio Pimentel no solo nos recuerda lo grande que ha sido Joann Sfar, sino que nos retrotrae a los años en que empezábamos a leerle, a él y a los otros autores que estaban cambiándole la cara al cómic y dejándolo que no lo iba a reconocer ni la madre que lo parió. Me refiero a los que ya éramos lectores veteranos, durante la década de los 2000, pero en ocasiones no sabíamos cómo evaluar estas nuevas estéticas y éticas autorales, y las ninguneábamos con las capciosas categorías del viejo cómic que seguía haciéndose por entonces, y que de hecho, todavía sigue. Hoy, tanto Sfar como *Vampir* gustan más, porque se entienden mejor.

¿Es posible concebir y desarrollar una comedia vampírica que no trate realmente sobre vampiros? Adelantándose a las oleadas literarias y cinematográficas que tanto nos saturaron los escaparates culturales en los últimos años, Sfar compuso, en realidad, un tratado sobre las relaciones sentimentales en una edad del pavo permanente. El castillo oscuro, el confortable ataúd para dormir, el colmillo afilado, el ansia de hemoglobina, son solo accesorios estetizantes para cargar de fascinación el artefacto. El vampiro Fernand quiere enamorarse. Y tiene muchos problemas con las mujeres. Todo son desencuentros, desavenencias, contratiempos, con sus novias reales o posibles. A Fernand le gusta Lio, pero ella le ha engañado, y entonces conoce a Aspirina, y Aspirina se vuelve loquita por Fernand, pero él la encuentra insoportable, y tontea con varias extranjeras, y luego descubre que le gusta la hermana de Aspirina, Josamicina, que tiene unas tetorras, y pasan más cosas, pero todo es así.

Vampir es un ejemplo extraordinario de cómo instrumentalizar y subvertir unos determinados códigos de género para hablar de cuestiones íntimas, personales, que afectan al autor. En el caso de Sfar y a diferencia de otros creadores y obras con los que parece ha sido comparado por subvertir un arquetipo del género terrorífico –Tim Burton, y Sfar se lamentaba con razón por esa comparación–, su visión es totalmente irrespetuosa y despreocupada: Fernand es el vampiro más incompetente y menos terrorífico que cabe



esperar. En diversos pasajes queda explicitado que los vampiros conviven tranquilamente con los humanos, con una falta de verosimilitud que recuerda al de las ficciones infantiles y juveniles, donde los elementos fantásticos u oníricos suelen ser asumidos sin problemas por los personajes. En una escena, Fernand aborda en una terraza a una joven atractiva con ánimo seductor, pero ella en ningún momento da señales de sentirse amenazada (que el propio Sfar realizara una versión juvenil de su personaje, *Pequeño Vampiro*, es perfectamente comprensible: el tono de *Gran Vampir* casi invitaba a ello).

Por la cercanía personal entre los autores y por sus vinculaciones temáticas y estéticas, podemos considerar que una continuación espiritual de *Vampir* la ha realizado Christophe Blain en su serie *Gus*. Como Sfar, Blain toma en *Gus* un género especialmente marcado por unos convencionalismos muy rígidos, el *western*, y lo transforma en instrumento para reflexionar sobre el mismo tema, el eterno femenino. Los *cowboys* enamoradizos de Blain son más canallas, maduros, menos sufridores, pero los paralelismos con el vampiro enamoradizo de Sfar son evidentes. En ambos casos el trazo gestual y poco académico tanto de Sfar como de Blain ayuda a acentuar la distancia del relato gráfico con esas convenciones de género de las que se apropian y subvierten.

El estilo, por volver a Sfar, es siempre una declaración de intereses. Como digo, la irrupción de sus libros en edición española desde el principio y a lo largo de la década



de los 2000, nos brindó la oportunidad de leer a un autor desconcertante para los estándares de entonces, ambicioso, impulsivo, de creatividad desbordante. Un autor capaz de lo mejor y lo peor, no diré de una página a otra, pero sí de un libro a otro. A Sfar era muy fácil restarle crédito porque no dibujaba como creíamos que debían dibujar los autores de cómics. Pero es bien cierto, también, que el deslumbramiento de libros como *La Java Bleue* o *Klezmer* se veía eclipsado por otros que parecía haber resuelto en cinco minutos, deprisa y por compromiso. En *Vampir*, nos encontramos a un Sfar burbujeante, travieso y centrado; quizás porque estaba trabajando sobre un material que posteriormente será muy importante para él, el del héroe de estirpe dionisíaca.

A diferencia de otras concepciones de raíz anglosajona, que vinculan el heroísmo al sacrificio, para Sfar ser un héroe está relacionado con saborear los placeres sensuales, incluyendo el vino, el arte y las mujeres. De esto habló cuando visitó algunas ciudades de nuestro país, como Valencia o Madrid, en 2010, en la gira promocional de su película, atención al subtítulo, *Gainsbourg, vie héroïque*. Según Sfar, un héroe es quien vive la vida con intensidad. Que lo diga un hombre mediterráneo con formación clásica en letras y filosofía es significativo. El vampiro Fernand está aún verde para competir en la liga de otros avatares sfardianos, como Pascin, Heracles o el mismo Gainsbourg, pero la semilla de su heroismo se encuentra en su reincidencia en querer entender lo femenino.

En los extras del tomo recopilatorio de *Vampir* de diciembre de 2013, a cargo de Fulgencio Pimentel, además de una encantadora entrevista apócrifa con Fernand y varias ilustraciones y bocetos, nos encontramos una última página donde Joann Sfar desvela casi uno por uno los referentes para crear el personaje y el concepto de la serie. Es muy curioso leerlo porque parece que tal cual están ahí expuestos cualquier podría tomar esos ingredientes y crear una pócima semejante. El autor menciona el Nosferatu de Murnau, Gainsbourg, Klimt, Tod Browning, *El gabinete del doctor Caligari*, las películas de la Hammer y otras influencias; especialmente interesante resulta la arriesgadísima fusión entre el cine expresionista y la comedia norteamericana: "Tomo a los monstruos de la antigua Europa y les hago representar la chispa típica de Wilder y Lubitsch". Pero no es tan evidente que todos esos elementos pudieran conjugarse con coherencia y con resultados satisfactorios; ha sido Sfar con su personalidad creativa y su impronta gráfica quien les ha dado coherencia y proyección.

Según los responsables de Fulgencio Pimentel, editorial elegante y cada día más significativa, en sus planes para 2014 está el producir un volumen titulado *Aspirina*, que incluirá las entregas restantes de la serie. Esperaremos, pues, con los inofensivos colmillos preparados, ese pequeño y sabroso evento comiquero de los próximos meses.

VALENTÍN VAÑÓ

Valentín Vañó ha escrito sobre cómic en El País, Rockdelux, El Manglar, Calle 20, Madriz, La Guía del Cómic *y en publicaciones subterráneas tanto de papel como digitales. Escribe relatos literarios, y a veces los publica, como en su antología de 2011,* Historias hermosas y repugnantes. *Como guionista, ha colaborado con los historietistas Joan Marín y Max Vento. Autodidacta de toda la vida, en la actualidad es alumno del grado en Estudios Ingleses de la UNED.*

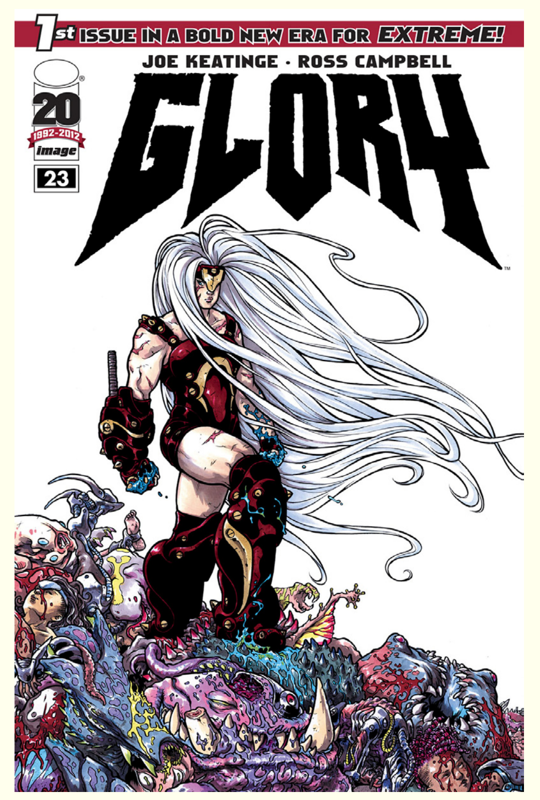
Glory

Volúmenes 1 y 2: La destructora que fue y será y Desgarrada por la guerra

Joe Keatinge y Ross Campbell

Aleta, 2013

Glory: Abrir el código, abrir fuego



Si hay una idea destacable en este *reboot* por parte de Image Comics de Glory, creada en 1993 por Rob Liefeld, es que en la hibridación reside el potencial para el hackeo de la superheroína. Porque si hay una razón, una idea interesante, incluso subversiva en Glory está en la disolución del género, de los estándares asignados a la superheroína saliendo dinamitados por los aires. La forma que adopta Gloriana Deméter no busca agradar con su anatomía. Apenas encontramos sumisiones a la estética heteronormativa. Un cuerpo mutante en lo que a códigos se refiere. Brutal en cuanto a la forma; extraña y poderosa.

Cuesta recordar la primera aparición de Glory en la malograda *Youngblood*. Fruto de la "revolución" Image, Gloriana Deméter nace doblemente híbrida. De padre demonio y madre amazona, esta heroína desubicada que no pertenece a ninguno de esos dos mundos —un infierno virilizado y una isla de guerreras— parte al "mundo del hombre" en busca de una tercera vía. No es de extrañar que apelemos aquí a la semántica superheroica, antes de tildar este producto de "copia" o "derivada" de Wonder Woman, superheroína creada en la década de los cuarenta por William Moulton Marston, pues en este replanteamiento hay un giro acertado, casi improbable en el cómic de superhéroes de los noventa: una apuesta por la virilización de la superheroína desde su propia génesis.

Si Diana, diosa de la caza, fue el nombre asignado a la hija de las amazonas, en el caso de Glory el apellido será el nombre de su progenitora, Deméter, que apela a la diosa griega de la agricultura, del ciclo de la vida y la muerte; también hermana mayor de Zeus en la mitología romana —pues a Deméter se la asociaba en equivalencia con Ceres, hija de los titanes Crono y Rea, hijos a su vez de Urano y Gea—, lo que nos revela una ascendencia superior a la de Wonder Woman, en el caso de que la paternidad de esta heroína fuera reclamada por el dios del cielo.

Así, esta híbrida "inspirada" en la arquetípica Wonder Woman, surge como versión actualizada, posmoderna. Dado que el guionista Alan Moore relanzó a Glory en 1999 —bajo el sello Awesome Comics de la editorial Image— es irónico que fuera precisa-

mente el mago de Northampton el que también le asignara la misión del Apocalipsis al reboot del arquetipo superheroico en clave femenina que es su Promethea; aquello que Wonder Woman estuvo llamado a ser y que en Glory enunciaría, naturaleza demoníaca mediante.

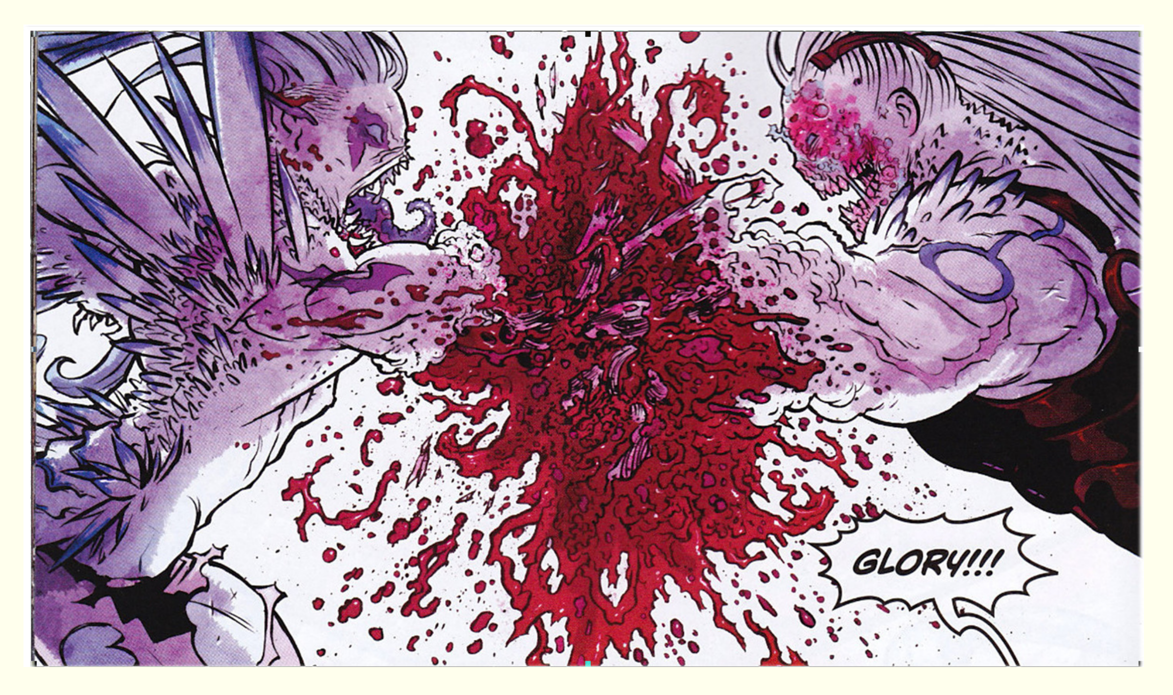
Este es el *background* mitológico con el que han trabajado el guionista Joe Keatinge (*Hell Yeah*) y el dibujante Ross Campbell (*Wet Moon*, *Shadoweyes*) para relanzar Glory. Su propuesta radica en la transformación del arquetipo, utilizando el cuerpo como campo de batalla. Para ello, Glory abre el código de los géneros; una "transformación" que, para poder ser efectiva, necesita de una externalización de la esencia, por así decirlo. La herencia mítica es desplazada hacia las estrellas, convirtiendo a una hija de dos facciones semidivinas en una híbrida extraterrestre.

> Hablemos de mi madre, reina de un clan guerrero tan avanzado que tu especie una vez los llamó dioses. Hablemos de mi padre, rey de una gente tan salvaje que tu especie una vez los llamó demonios. Hablemos sobre la guerra que ambos sostuvieron durante más tiempo del que este planeta ha existido. Sobre cómo esa guerra solo terminó cuando se unieron, dándome a luz a mi. Y entonces hablemos sobre cómo me entrenaron desde la niñez para reinar sobre las dos facciones, o para destruir a cualquier de las dos si alguna vez se atreviesen a romper la tregua. Y entonces hablemos sobre cómo los desafié a todos viniendo aquí, simplemente porque estaba fascinada con el potencial de la humanidad de ser más grandes de lo que son.

Esto tiene sentido para el laboratorio expresivo en el que convertirá esta superheroína durante La destructora que fue y será y Desgarrada por la guerra, los dos volúmenes publicados en España por la editorial Aleta. Glory es perfectamente grotesca, ¿resulta perfectamente deseable para los cánones heteronormativos? De complexión mutable —dependiendo de su estado de ánimo, de su voluntad para la guerra—, esta alienígena que aterriza en el planeta Tierra, también es capaz de desobedecer y herir en el orgullo al patriarca superheroico del universo Image, Supreme: "Estoy aquí para quedarme y hacer de este mundo un lugar mejor. A pesar de todo, en especial de ti".

Desobediente a todos los niveles, Glory se sale de los marcos simbólicos preestablecidos, del canon de hipersexualización heredado, para habitar lo trans, entendiendo el término aplicado al cuerpo, pero también a la personalidad del personaje, como "programación en estado beta: incompleta, imperfecta, procesual, colectivamente construida, relacional" (Beatriz Preciado). A diferencia de un personaje femenino caracterizado por el tránsito como es Hulka, donde el potencial grotesco y brutal es atenuado por la máscara de género, Glory se asemeja más a la esencia dionisiaca, destructora de Hulk, pues no necesita de una re-feminización; todo lo contrario: este personaje es más grandioso cuanto más pierde el control y, sin contemplaciones, le arranca el brazo a Supreme, le rompe la mandíbula a su progenitora o se bate en duelo fraternal con su letal hermana Nanaja, "la más salvaje de todos".

El contrapunto a todo este delirio destructor lo trae su capacidad para hacer equipos y crear lazos extraordinarios con personajes que invitan a la piedad (Riley), para finalmente rendirse ante su inercia para cometer los mismos errores una y otra vez, a pesar de tener unos cuantos miles de años de entrenamiento a sus espaldas. A esto se le añade una rendición, que también puede ser leída como burla: una defensa de la familia heteronormativa en las últimas viñetas que dan cierre a estos doce episodios. Sorprende, precisamente, porque Glory ha hecho caso omiso de los códigos normativos, también en el apartado de



las relaciones amorosas; durante su estancia en la Tierra, ha yacido con hombres, mujeres y superhéroes. Pero, al final, vence el drama familiar, el Apocalipsis, convertido en comedia. Como si Joe Keatinge y Ross Campbell supieran que han consumado un punto y aparte en el relato de una heroína que, todavía, nos viene grande.

Elisa G. McCausland

Ha colaborado en medios como Radio 3, Rockdelux, Quimera, Madriz*; en las revistas digitales* Los Noveles *y* Cómic Digital*; en los ensayos colectivos* Vengadores: Poder Absoluto *(Dolmen, 2013),* Radiografías de una explosión *(Modernito Books, 2013) y* Batman desde la periferia *(Alpha Decay, 2013); en la antología poética* Sangrantes *(Origami, 2013), en las compilaciones de cómic* Enjambre *(Norma, 2014) y* Todas putas, los cuentos gráficos *(Dibbuks, 2014).*

Escribe regularmente sobre cultura popular en el periódico Diagonal *y la revista* Sara Mago. *Colabora con los fanzines* Rantifuso *(desde 2005) y* Malavida *(desde 2012). Aborda cómic y feminismo en el fanzine sonoro* Sangre Fucsia.

Es una de las promotoras de la Asociación de Autoras de Cómic (AAC), colectivo que trabaja por la equidad de género en el mundo de la viñeta.



Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en: http://cucocuadernos.wordpress.com/normas-de-presentacion-de-articulos/

Dirección de envío: cucocuadernos@hotmail.es

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 2, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cucocuadernos@hotmail.es

Página web: www.cuadernosdecomic.com

Blog: www.cucocuadernos.wordpress.com

Inicio de la publicación: 2013

Año de edición: 2014 (Abril)

Lugar de edición: Madrid

ISSN: 2340-7867